AMIGA DÜNYASI

YIL: 3 SAYI: 26 TEMMUZ 1992 18.000.-TL(KDV DAHİL)

MONKEY ISLAND 2

OCTAMED
PELICAN PRESS
UTILITY'LER
MODEMLER
IMAGINE UYGULAMALARI
DISCOVERY
FRP KÖŞESİ

STRIKER

JAGUAR XJ-220

BİYAT

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

PELICAN PRESS..... 10-11

ÖZEL

IMAGINE UYGULAMALARI..... 30-31
AYIN KONUĞU..... 32-33
KORHAN ABAY
KISA UTILITY'ler..... 34-41
GPFAX..... 34-36
LHAV1.30r..... 38-41
PİLOTLAR KAHVESİ..... 50-51
INDEX..... 96

MÜZİK

OCTAMED..... 14-20
DAİMA..... 19
tLHAN İREM

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER..... 4-8
OKUR MEKTUPLARI..... 12
NEDENSE..... 13
AYIN OYUNLARI..... 48
AMIGA SALATASI..... 78-79

OYUN TANITIM

ADVENTURE..... 62-71
MONKEY ISLAND 2..... 62-66
POLICE QUEST II..... 69-71
AMERICAN GLADIATORS..... 72-73
DISCOVERY..... 64-65
SPACE CRUSAIDE..... 80-81
THIRD REICH..... 82-82
FRP KÖŞESİ..... 84-85
STEEL EMPIRE..... 86-87
STRIKER..... 88
WINTER SUPER SPORT..... 74
PROJECT-X..... 90-91
JAGUAR XJ-220..... 92
SPECIAL FORCE..... 94-95

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ..... 56-61

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA VE C..... 22-24
KICK PASCAL..... 26-28
ASSEMBLER..... 42-47

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
ONUR ÜNYELİ

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
ÜMİT ERTEK

MONTAJ
TURGUT TUNCAY
Tel:52014 32

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK TEL: 511 07 81

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR A.Ş.
TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MİZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ YAPILMAKTA VE ÇIKIŞLAR KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,
Yaz günleri tüm sıcaklığı ile hepimizi bunaltırken biz yine sizlere yeni bir dergide en güzel şeyleri vermek için çabalıyoruz.
Okulların tatile girmesi ile bilgisayarcılarımız biraz hareketlenir gibi oldu. İnsanların şu anda kafasındaki soru Amiga 500 Plus. Nedir, ne değildir soruları ile kafalar allak bullak olurken yurtdışından A 600 ve A 700 haberleri geliyor. Biz de sizler için bu konuyu detaylı olarak inceliyoruz. Gerek Amiga 500 Plus, gerekse A 600 ve A 700 için gereken bilgiyi dergimizde bulabileceksiniz.
Yeni makineler konusunda dikkatimizi çeken ilk şeyler bir takım yazılım ve donanımlarla uyumsuz olmaları. Bu aslında Commodore'un yıllardır yaptığı en büyük hata. Düşünün şimdi makinanızı değiştirip A 600 ya da 700 alıyorsunuz. Ama ne elinizdeki harddisk, ne Ram kart, ne de bir başka yan ürün uyumsuz kalıyor. Ya da çok rahat kullandığınız bir programı kullanamıyorsunuz. Bunun neden yapıldığı konusunda pek bir fikrim yok. Ama yan ürün ve benzeri ilavelerle mevcut potansiyele hizmet vermemek, böyle bir potansiyeli değerlendirmemek kelimenin tam anlamıyla hata gerçekten.
Bu ay dergimizde çok beğeneceğiniz yeni yeni konular var. Hardware Dersanesi, çok sorulan ve merak edilen bir konuyla karşınızda: MODEMLER. Modem alacaklar ve modemi merak edenler aradıkları her tür bilgiyi bulabilirler. Müzik köşemizde bir aylık bir gecikme ile Octamed programının tanıtımı tamamlanıyor. Utility programları ve Hızır Acil köşesinde Imagine uygulamaları sizleri bekliyor. Ayın hit oyunu Monkey Island 2, Adventure köşemizin konuğu. Ve tanıtım bölümünde birbirinden yeni, birbirinden güzel oyunlarımız var. Seveceksiniz.
Gelecek aya kadar, hoşçakalın...
Amiga DÜNYASI adına
MAHMURE ÜNYELİ

ABONE KOŞULLARI:

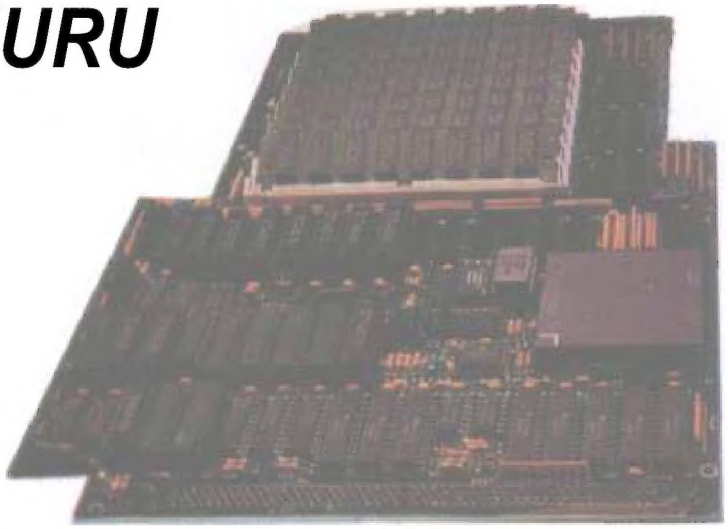
Abone bedelini banka havalesi ile banka hesabımıza ya da posta çeki ile posta çeki hesabımıza yatırarak makbuz fotokopisini hangi sayıdan itibaren abone olmak istediğinizi belirten notla birlikte dergi adresimize gönderiniz. Aboneliğiniz başlatılarak dergileriniz adresinize postalanacaktır.

BANKA HESAP **NUMARALARIMIZ**
YAPI VE KREDİ ÇARŞI-KADIKÖY ŞB. 1757-4
T. İŞ BANKASI KADIKÖY ŞB. 1251259
POSTA ÇEKİ HESAP NUMARAMIZ SİNAN KÖMÜRLÜ 659095
ADRESİMİZ: KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT. 22/1
KADIKÖY/İSTANBUL
TEL: 338 08 95

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LİMİTED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga.Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER

HIZLANDIRICI KART YAĞMURU



Hızlandırıcı kartları yine Amiga piyasasını sarmaya başladı. Kart piyasasının yükünü şu anda 68040 kanlan çekmekte. GVP ve Progresive Peripherals şirketleri neredeyse her gün yeni bir kart ile piyasaya çıkmaktalar. Şu anan kadar 28 Mhz'e kadar 68040 kanlan mevcut. Motorola yalcın bir zamanda 33 Mhz'lik bir entegreyi piyasaya sürecek. Bu gerçekleştiği zaman Amiga'lar 28,5 MIPS'lik hızlara ulaşacaklar. (Normal Amiga 0.79 MIPS, MIPS Million Instructions Per Second). Hemen üzülmeyin, kartlar 1000 hariç tüm bilgisayar modellerine takılabiliyor. Bu hız furyasını ikincil olarak 40 ve 50 Mhz lik 68030 kartları destekliyor. Bu son model kartlann bir avantajı ise piyasada mevcut olan eski turbo kartlarının fiyatlarının günden güne düşmesi. Bu sayede ortalama bir bütçe ile bile 68020 kartları hatta 16 veya 25 Mhz lik 68030 kartları alınabilecek. Bir 68020 kartının bile yer yer 6 kat hız avantajı sağladığını hatırlatalım.

AMIGA 500 İÇTEN GENİŞLİYOR...

Amiga 500 ilk yapıldığında içten 512 Kbytelık ek hafiza takılabilme ve sol yanından 86 pinlik bir konnektör ile geliştirilebilme özelliği bulunuyordu. Bu devir gerilerde kaldı. Üreticilerin tüm kartları Amiga'nın içine sıkıştırma gayretleri sonucunda en az dışan takılan kadar bol çeşitte ek donanım içten takılabilir hale getirildi. Bu ek donanımlar genelde bilgisayar içinde entegrelerin soketlerine yerleştiriliyor. Ne varki bu durum bazı sakıncalanda beraberinde getirmekte: Bazı ek donanımlar aynı soketleri kullanmak istiyorlar. Bu yüzden bu tür donanımları almadan önce ileri tarihte yapacağınız muhtemel ekleri göz önüne almak gerekir. Şu ana kadar içeri yerleştirilebilen ek donanımlar şunlar: Hard Diskler, PC kartları, Ek hafıza, Turbo kartları, Flicker Fixer.

DÜZELTME: Geçen ay OKUYUCU MEKTUPLARI köşemizde Aydın Gencer arkadaşımızın mektubunda modülatörlerle ilgili bir sorusunun cevabı yeterince açık yazılmadığından yanlış anlaşılmalara sebep olmuştur. "Bazı modülatörler" sözcüğü Commodore'un kendi modülatörü dışındaki modülatörler için kullanılmıştır. Orijinal Amiga modülatörünün makinaya hiçbir zararı yoktur.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
HABERLER

PC Emulator rekabeti kızıştı...

Bu günlerde Amiga için Pc emülatörü piyasası canlandı. Ülkemizde yaygın olarak satılan ATOnce kartını çıkaran Vortex, 16 MHz 386 kartı çıkarmaya hazırlanırken, GVP de kendi hard disklerinin içine yerleştirilen ufak bir 286 Pc emulator kartı çıkarıyor. Bunun en büyük özelliği, kullanmak için Amiga'nın içinin açılmasına gerek olmaması. Bu kartın fiyatı 300 pound olacak. Commodore firması ise boş durmuyor ve bir 386 kartı çıkartıyor. Tabii bunu birkaç ay içinde 286 ve daha alt model kartların fiyatındaki düşüş izleyecek. Ayrıca Vortex ATOnce ve Bitcon Pc emulator kartlarının A500 Plus için olan yeni versiyonu da yolda. Daha pek detaylı bilgimiz yok, çıktıkça size tanıtmaya çalışacağız. Bakalım bu savaştan kim karlı çıkacak (Amiga kullanıcılarından başka tabii ki!)?

VIDEO CALIBRATION SET

Kötü ayarlanmış bir cihazdan iyi sonuç alamayacağınızdan ***Vidia,*** **Video Calibration Set**'i öneriyor.

Bir genlock bağlantısı ile composite ya da RGB monitörler için test-pattern üreticisinde 41 IFF resmi birleştirebilir. Renk parlaklık ya da zıtlık için IFF testleri, elektron okları, forfora dönüştürme, titremeyi önleme gibi çok özel renk işlemleri yapılabiliyor. Sunulan yazılımda resim geçişleri mouse kliklenerek yapılır. Paket aynı zamanda video kameranın titreşimlerini, kısmi ve genel oranlamalar ve datrayları da kontrol için test patterni de içerir.

Kamera ve monitörünüzle kusursuz bir çalışma ortamı sunduğu iddia edilen **Video Calibtration Set** hazır data disketleri dışında kendi video setlerinizi de oluşturabileceğiniz **CeV Design** programını da destekliyor.

Bilgisayar grafikleri ve videoyu - ya da iki video kaynağı- **ChromaKey+** ile birleştiriyor.

Linear-key sinyali kullanılarak ChromaKey+ sinyalini Video Toaster bağlantısından kontrol edilebiliyor.

Orada aydınlık bir koridor olmalı!

Uzay istasyonu Pegasus'un sekiz üyesi TITUS'un yeni oyunu **MURDERS IN SPACE'de** tek tek öldürülüyor. Bu sun çözmek ve tabii kendi yaşamınızı da sürdürebilmek için bir uzay aracı ile uçacak, karışık tıbbi deneylerden geçerek uzay istasyonunun dışını keşfedecek ve tabii ki yerçekimsiz uzayda üstün olmak zorunda kalacaksınız.

Titus'un, 3 boyutlu Puzzle bir oyunu olan The Light Coridor, değişik bir uzay oyunu. Burada zaman tüneline doğru, seçtiğiniz koridorların ne kadar güvenli olduğunu bilmeden, aydınlık koridoru bulmak için seyahat ediyorsunuz.

CAD'İN DÖNÜŞÜ:

XCad bilgisayar cdestekli tasarım programının yeni versiyonu *Xcad 2000 ve XCad 3000* olarak Temmuz ayı içinde yeni distribütör firma DMI tarafından piyasaya sürülüyor.

DMI (Digital Multimedia Inc.), XCad'in yeni formlarının, bu endüstride standart olarak kullanılan PC tabanlı *AutoCAD's* profesyonel kullanımda iyi bir alternatif olacağını söylüyorlar. Çünkü XCad, dosyalan AutoCAd formatında kaydedebiliyor. Ekran çizim işlemlerinde ise, 1 Mb normal Amiga'da bile hızlı 386 PC'lerden 6 kez daha hızlı çalışıyor. XCad 2000 için minimum kombinasyonun fiyatı, £127.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

Dreadnoughts

Birinci ve ikinci dünya savaşının devasa ölüm makinalarını mutlaka hatırlayacaksınız. Yakında bu deniz kalelerinin savaşları ekranlarınıza gelecek. 1914 - 1918 arası savaşları üç boyutlu yapabileceğiniz mükemmel görünüşlü ve gerçekçi bir taktik simülasyon. DR PETER TURCAN kendi ismi ile kurduğu şirketçe yayınlanan son derece sevimli bir oyun yaratmış. Daha da güzeli bu oyuna iki adet senaryo disketi eklemiş. Bunlardan ilki ikinci dünya savaşının meşhur top düellolarını içeriyor. İkincisi ise rus Japon savaşını canlandırıyor. Jutland savaşı, La plata savaşı, Tsushima savaşını yaşamak, Bismarck, Admiral Graf Spee, Lion, Seydlitz gemilerine kumanda etmek yakın bir gelecekte mümkün olacak.

Ocean; başarısızlığın diğer adı:

Hepimizin pek sevdiği Ocean firması, yeni bir başarısızlıkla karşımızda. Yalnız bu seferki bir oyun değil, başarısızlığı pek çok kişiyi üzen bir deneme. Ocean firması korsanlardan fazlaca rahatsız olmuş ve buna karşı büyük ve masraflı önlemler almaya karar vermişti. Bu önlemlerin başında "dongle" denen bir alet geliyor. Bu orijinal oyunla beraber veriliyor ve oyun kopyalansa bile bu alet bilgisayara takılı olmadan oyun çalışmıyor. Yani herkes orjinal oyunu almak zorunda kalıyor. Tabii bu işin hikayesi. Ocean, bunu ilk olarak çok büyük ümitler bağladıkları Robocop 3'de denedi. Tabii bu oyunu gidip çektirip oynayabilenler sonucunu biliyor. Oyunun çıkmasından bir-iki gün sonra oyunun kırılmış, "dongle"sız çalışan versiyonu bütün boardlara gelmiş. Kısaca büyük bir başarısızlık. Buna "dongle"ın geliştirilmesi için harcanan onca parayı ve bu aleti vermenin eklediği masrafı düşününce, başarısızlığın boyutları büyüyor. Bu konuda Ocean'ın yöneticisi Gary Bracey'in söylediğine göre, bu masrafların faturası alıcıdan çıkarılmamış, Ocean bir fedakarlık yaparak bu çalışmaları yürütmüş. Oyunun 35 pound gibi yüksek bir fiyata satılmasının sebebi ise tamamen farklı. Ocean'dakiler bu konuda gayet memnun. Onlar maliyetini alıcıya yüklemeden korsanlığa karşı birşeyler yapabilmiş olmaktan çok memnunlar. Üstlerine düşeni yaptıklarına inanıyorlar. Ayrıca Bracey başarılı olduklarına bile inanıyor. Ona göre kopya korumasının crackerlara (oyunları kırıp satan yetenekli şahıslar) karşı olması şart değil. Oyunu arkadaşlarına kopyalayan sıradan bir korsanı engellemesi bile en az diğerlerini engellemek kadar iyi birşey. Bu konuda aynen şöyle diyor: "Oyunun çıkmasından iki hafta sonra oyunun tamamını boardlardan elde edebilmeniz endişe verici olsa da, oyunun en azından sokaktaki adam tarafından kopyalanamayacağını güvenle söyleyebilirim.". Kısacası "bükemediğin eli öpeceksin" diyorlar. Yine de bu tecrübeden biraz yaralanmışlar. Bracey "Robocop'u kırdıklarını biliyoruz ve bunun bir daha tekrarlanmaması için elimizden geleni yapacağız, fakat şu anda bana sorarsanız, bunu bir dahaki sefere başkaları denesin" diyerek bu acı tecrübenin onlara maliyetini vurguluyor.

Lütfü GÖZGÜCÜ

Merhaba arkadaşlar,

Bu sayıdaki grafik programımızın adı, PELICAN PRESS. Yaptığı işler ise sırasıyla **Poster, Sign, Note, Card, Calender** ve **Banner.** Üstelik DELUXE PAINT programıyla da uyumlu çalışıyor. Yani bu programda çizdiğiniz şekilleri DELUXE PAINT vasıtasıyla değiştirip, istediğiniz gibi düzenleyebilirsiniz. Ya da bu işlemin tam tersini yapıp, DELUXE PAINT'te yaptıklarınızı bu programla değiştirip, uygulayabilirsiniz.

Duvarınıza Poster yapmak artık zor değil sanırım. Ya da kendi şahsi kartınızı veya tebrik kartınızı veya takviminizi yapmanız. Eğer bir printer'ınız varsa hele hele renkli bir printer'ınız varsa hemen kollan sıvayın ve programın başına geçin. Çünkü gerçekten çok güzel şeyler yaratabilirsiniz. Eğer biraz grafik kabiliyetiniz varsa, bu programın kullanımı çok kolay. Eğer daha önce DELUXE PAINT kullandıysanız, bu sizin için daha da kolay olacak demektir.

Evet, gelelim programın yüklenmesi ve çalıştırılmasına. Program 3 disketten oluşuyor. Birinci disket program disketi, ikinci ve üçüncü disket ise ART disketleri, yani hazır olarak bulunan resimler mevcut. Ben öncelikle sizlere bu resimleri incelemenizi tavsiye ederim. Çünkü gerçekten çok güzel resimler.

Artık programımızı yükleyebiliriz. Önce birinci disketi takın ve yükleyin. İşte program karşınızda. Şık bir açılışla önce size seçiminiz soruluyor. Yani Poster, Sign, Note, Card, Calendar ve Banner. Burada 3 seçeneğiniz var:

FORMAT SELECTION:
POSTER, SIGN, NOTE, CARD, CALENDAR, BANNER

1- OPEN: Hazır olan grafiklerin yüklenmesi için.

2- **NEW:** Eğer yani bir çizim yapacaksanız.

3- CANCEL: İptal etmek için.

Evet, seçiminizi yapın. Öncelikle OPEN'ı seçip hazır olan çizimleri inceleyin. Daha sonra NEW ile girip kendi çizimlerinizi yaparsınız.

Gelelim menülerin açıklanmasına:

1- PROJECT: Disket, printer, palette işlemleri.

a) NEW: Ekranı komple temizlemek için.

b) OPEN: Hazır bulunan veya sizin kaydettiğiniz çizimlerin yüklenmesi için.

c) SAVE: Yapılan çizimlerin kaydı için.

d) PRINT: Ekrandaki çizimlerin printer'daa çıktısını alabilmeniz için.

e) PREVIEW: Eğer normal ekrandan büyük bir şekil çizmişseniz (normal ekranın 4 misli büyüklüğünde çizebilirsiniz), bunun hepsini görmeniz için kullanacağınız bir komut.

f) PALETTE: Paletinizi ayarlamanız için.

g) SWITCH: Kapaklı yapacağınız çizimler için (Card gibi vs.). Mesela tebrik kartı yapacaksınız. Bilindiği gibi tebrik kartı 4 sayfadan oluşur. Bu komut çok sayfalı işlemlerde sayfa belirlemek için kullanılır.

h) MAIN MENU: Ekranda size ilk sorulan Poster, Sign, Note, Card, Calendar ve Banner menüsü.

ı) ABOUT: Firmanın şık reklamı.

j) QUIT: Programdan Çıkış.

2-BACKGROUND: Arka fona grafik yerleştirmek. Yani yapmış olduğunuz çizimlerin arkasına fondan çeşitli şekiller ya da amblemler yerleştirmek için.

a) CLEAR: Yerleştirilen şekilleri silmek.

b) FREEZE: Görüntüyü dondurmak içm.

bl) ALL: Ekrandaki tüm görüntüyü dondurmak için.

bl) FRAME: Sadece ekrandaki FRAME'leri dondurmak için.

*c) **PATTERN:*** Sayfaya hazır motifler, şekiller yerleştirmek.

el) PREDESIGNED: Motiflerin seçilmesi.

c2) CLIPART: Motiflerin ve şekillerin CLIPART olarak seçilmesi.

d) GRAPHICS: Arka fon grafiklerinin seçilmesi.

3-FRAME: Çerçeve seçimi.

a) CLEAR: Ekrandaki çerçeveyi silmek için.

b) OPEN: Ekrana çerçeve yüklemek için.-

4-CLIPART: Sizin yaptığınız veya hazır bulunan objeler menüsü.

a) CLEAR: Ekrandaki objeleri silmek için.

b) OPEN: Sizin kaydettiğiniz veya ha-

zır olarak bulunan objelerin yüklenmesi için. Burada hazır olarak bir sürü obje var. Öncelikle objeyi bir kez klikleyin. Daha sonra yan taraftaki pencerede seçtiğiniz objenin ilkini göreceksiniz. Şimdi o pencerenin altında bulunan yukarı ve aşağı okları kullanarak objeyi değiştirin. İstediğiniz objeye ulaşınca okey'leyin; obje artık sizindir. Ekranda istediğiniz yere basabilirsiniz.

c) SAVE: Sizin yarattığınız objeleri diskete kaydetmek için.

d) CLOSE: Open işlevinin tersini yapar.

e) MASKING: Seçilen objeyi bir MASK haline getirir.

f) ***FLIP HORIZ:*** Seçtiğiniz bir bölümü ya da şeklin tümünü yatay olarak değiştirir.

g) FLIP VERT: Seçtiğiniz bir bölümü ya da şeklin tümünü dikey olarak değiştirir.

h) ROTATE RIGHT: Seçtiğiniz bir bölümü ya da şeklin tümünü sağ taraf sabit olarak döndürür.

ı) ROTATE LEFT: Seçtiğiniz bir bölümü ya da şeklin tümünü sol taraf sabit olarak döndürür.

j) SİZE: Büyüklük veya küçüklük derecesini ayarlamak için.

S-TEXT: Evet yaptığınız şekillerinizi yazılarınızla süsleyebilirsiniz.

a) CLEAR: Yazılan yazıyı silmek için.

b) CHANGE FONT: **Yazıların** karakterini değiştirmek için.

c) ***STYLE:*** Seçilen karaktere ilaveler.

e1) PLAIN: Karakter aynı özelliğini taşır.

c2) ITALIC: Karakteri hafif sağa yatırır.

c3) BOLD: **Karakteri orjinalinden daha koyu basar.**

c4) UNDERLINE: Karakterin altına birde çizgi basar.

d) JUSTIFICATION: Yazılacak yazının ayarlanması.

D1) LEFT: Yazıyı soldan başlayarak yazar.

d2) CENTER: Yazıyı tam ortalayarak yazar.

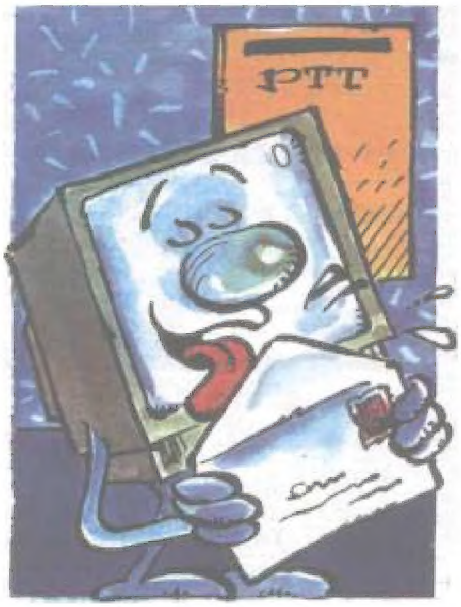
d3) RIGHT: Yazıyı sağdan başlayarak yazar.

Evet, yine geldik bir programın sonuna. Kullanımı göründüğünden çok daha kolay olan bu programı hemen temin edip, imalata geçebilirsiniz. Artık herhalde duvarlarınız postersiz, akrabalarınız tebrik kansız, masalarınız notsuz kalmayacak.

Hepinize basanlar dilerken, yeni bir yazıda buluşmak üzere

Hoşçakalın....

OKUYUCU MEKTUPLARI



✉

Sayın Amiga Dünyası Dergisi Yetkilileri Derginizi ilk çıktığı günden beri takip ediyorum ve de çok faydalı oluyor. Biz Amiga kullanıcıları için bu kadar kaliteli ve bize her konuda yardımcı olan bir dergi çıkardığınız için teşekkür ederim. Şimdi sorularıma geçiyorum.

1- Deluxe Paint IV 1MB hafızayla HAM modundaki resimleri çıkarabiliyor mu? Deluxe Paint IV ü tamamen kullanabilmek için kaç MB hafızaya ihtiyaç var?

2- En iyi demo & intro yapıcı program hangisidir?

3- Oyun programları genelde hangi programlama dilinde yazılıyor.

4- D.Paint'te yaptığım animasyonları bootblock'a hangi programlarla koyabilirim?

5- D.Paint'te yaptığım animasyonları Noisetracker'da yaptığım modüllerle birleştirebilir miyim?

6- Her müzik tamamen digitize edilip diskete kayıt edilebilir mi?

7- Hangi program ham modundaki resimleri çıkartabilir?

8- Oyunların grafiklerini değiştirmek mümkün müdür? Hangi programı kullanmam gerekir?

Alp AKDEMİR

☞

Sevgili okurumuz, mektubunuza ve sorularınıza teşekkürler. Cevaplarınıza geçiyoruz.

1- Evet çıkartabilir. En az 1MB olmalı. Rahat bir çalışma için 2MB öneririz.

2- Şu anda halen en iyi program RED SECTOR.

3- Assembler'da yazılıyor.

4- Boot Girl programı ile mümkün.

5- Bunu bazı özel komutlar vasıtasıyla yapabilirsin.

6- Tabii ki her türlü müziği kayıt edebilirsin.

7- Butcher Paint'i kullanabilirsin.

8- Eğer grafikler IFF ise Deluxe Paint ile mümkün.

✉

Sayın Yetkili,

Ben 6 yıllık bir A-500 kullanıcısıyım. Sorularımı yanıtlamanızı dilerim.

1- External drive almayı düşünüyorum. 3,5 mu, yoksa 5,25 mi tavsiye edersiniz.

2- MPS 1250 dot matrix printer'im var. Bunu Amiga'ya bir türlü bağlayamıyorum. Acaba sorun ne olabilir?

3- Monitörü video'ya bağlarsam TV olabileceğini duydum. Doğru mu? Doğrusu nasıl kablo kullanmalıyım?

4- Midi sadece bir müzik aletine mi bağlanır? Mikrofonla diske kayıt yapamaz mıyım?

5- Yeni çıkan A-500 plus'ı tavsiye eder misiniz?

Efe, İzmir

☞

Teşekkürler diyoruz, işte cevaplarınız.

1- Eğer bütçeniz uygunsa 3,5 alın. Ama ucuzluk istiyorsanız 5,25. Çünkü bilindiği gibi 3,5 disketler 5,25 disketlerden daha pahalı.

2- Kullandığınız tüm programların devs/printer directory'sinin içine, kendi printer'ınızın device dosyasını atmalı ve Preferences'dan ayarlamalısınız.

3- Evet doğru. Normal ikili tape kablosu ile bağlayabilirsiniz. Özel bir kablosu yoktur.

4- Midi sadece bir müzik aletine bağlanır (Org vs.). Bilgisayara ses almak için ise Sound Sampler kullanılır.

5- A-500 plus, henüz çok yeni bir makina. Ancak system olarak A-3000 sistemini kullandığı için tabii ki daha gelişmiş, programlarla uyumluluğunu kontrol ederek almanızda fayda var.

✉

Sevgili okurumuz Barış DELİPINAR, mektubunuz uzun olduğu için yayınlayamıyoruz ancak cevaplarınız aşağıda.

☞1- Bunlar yeterli değil. Size Rom Kernel Manual, Machine Language Guide ve 68000 Assembler Language Guide'ı tavsiye ederiz.

2- Assembler ile ilgileniyorsanız, öncelikle bir SEKA programı temin etmeniz gerekir. Bunun dışında Assembler Monitör programlan da var.

3- Bunu yapabilmeniz için az da olsa Assembler bilmeniz gerekiyor. Daha sonra SEKA yardımı ile istedikleriniz alır, değiştirebilirsiniz.

4- Data Font Editor kullanabilirsiniz.

5- Azim, istikrar, SEKA ve Assembler monitör programlarıyla, dergimizdeki kursları takip etmeniz yeterli olur sanırım.

6- Her türlü program isteğinizi, ödemeli olarak bizden isteyebilirsiniz.

✉

Sayın Amiga Dünyası,

Ben henüz yeni bir A-500 kullanıcısıyım. Amiga'mı mümkün olduğunca iyi kullanmak istiyorum.

Aşağıdaki sorularımı yanıtlarsanız sevinirim.

1- Dergide tanıttığınız oyunlar haricindeki programları sizden temin edebilir miyim? Bulunduğum yerde yalnız oyun programları satılıyor.

2- Amiga Basic ve AMOS için disket mi almalıyım? Sizden temin edebilir miyim?

3- Konusu uzay olan, en iyi grafikli oyun hangisi?

4- Yeni bir Amiga kullanıcısı olarak önce nereden başlamalıyım? (Workbench'den sonra)

Elif ÜNAL

☞

Sevgili okurumuz, teşekkürler edip cevaplarınıza geçiyoruz.

1- Bizden her türlü oyun ve programları ödemeli olarak temin edebilirsiniz.

2- Evet bizden temin edebilirsiniz.

3- Şu anda sanırım EPIC.

4- Eğer Workbench'i bitirdiyseniz, Amos olabilir.

✉

Sayın Amiga Dünyası Yetkilisi,

Sizi çıkarmakta olduğunuz bu şık dergiden ötürü kutluyorum. İlk defa şubat sayısını aldım.

Şimdi birkaç sorum olacak.

1-Amiga ile oyun yapımı hakkında nasıl bilgi sahibi olabilirim?

2-Amiga nın kullandığı RGB monitörün yerine VGA veya SVGA monitör kullanmanın görüntü ve grafik olanaklarını arttırmanın imkanı var mı?

3-Amiga' nın hızını ne kadar arttırabilirim?

Erkan ERGÜN

☞

Okurumuza mektubu ve sorulan için teşekkür edip, cevaplara geçiyoruz.

1-Assembler kullanarak ya da daha basit olarak AMOS'ta yapılabilir.

2-Tabii VGA ya da SVGA monitörler kullanıldığında ve grafik balonundan Amiga, tam donatılırsa, imkanları oldukça artar.

3-Şu an 14 Mhz'e çıkabilir. Ancak önümüzdeki aylarda 25 ve 33 Mhz kartları gelecek.

OctaMed

KUBILAY KILINÇ

Merhabalar!!! Umarız ki iki sayı evvelki program açıklama şekli sizlere çekici gelmiştir. Bir aylık gecikme yüzünden sizlerden sonsuz defa özür diliyorum. Yazımızın bu ayki bölümünde OCTAMED'e ait menülerdeki komut ve parametreleri yakından tanıyacağız.

Şimdi sözü uzatmadan açıklamalara geçelim.

FILES:

Bu menüdeki tüm komut ve parametreler bilgi kayıt ortamlarında bilgi saklama ve okuma işlemlerini kapsamaktadır. Sol taraftaki listede, üzerinde bulunduğumuz bilgi kayıt ortamının içeriği görülmektedir. Bu bir harddisk, disket sürücü veya RAM Disk olabilir.

Load: Bu komut ile, herhangi bir bilgi kayıt ortamında bulunan bir dosyayı çağırabilirsiniz. İlk önce yüklenecek dosya sol tarafta bulunan listeden seçilmelidir. Fakat bu programda kullanacağımız birkaç dosya tipi mevcut. Bu nedenle hangi tip dosya tipini çağıracaksak ona ait kutucuğa sol butonla basmamız gerekmektedir.

Song: Bu dosya tipi, sadece OCTAMED'de yapılmış müzik dosyalarını veya "modül" dosyalan çağırmamızı sağlar.

Instr: Bu komut sayesinde herhangi bir bilgi kayıt ortamından Sample veya sentetik yapıda olan herhangi bir enstrümanı yükleyebilirsiniz.

ST ***mod:*** Bu kutucuğa dokunduğumuzda, SoundTracker veya NoiseTracker modüllerini OCTAMED'e transfer edip yükleyebiliriz.

Save: Bu komutu kullanarak herhangi bir bilgi kayıt ortamında bilgi taşıyan dosyalarımızı saklayabiliriz.

Song: Bu komut, meydana getirdiğimiz müzik dosyasını herhangi bir bilgi kayıt ortamında saklamamızı sağlar. Kutucuğu kliklediğimizde küçük bir menü karşımıza çıkar. Burada saklanacak olan müzik dosyasının içeriğinde hangi tür bilgilerin bulunacağı, bu ufak menüden seçilmelidir. Ancak sadece bir tip seçme hakkınız var.

Instr: Bu komut işleme girdiği zaman, yapısı ne olursa olsun o sırada aktif (yani kullanımda) olan enstrüman seçilmiş bilgi kayıt ortamında saklanır.

Delete: Herhangi bir bilgi kayıt ortamından bir dosyayı çıkarmak istiyorsak, bu komutu kullanmalıyız.

Currdir: O sırada aktif olan bilgi kayıt ortamının içeriğini bize gösterir.

Devices: Bizim kullanabileceğimiz bilgi kayıt ortamlarının listesini verir. Bu listeden istediğimiz bilgi kayıt ortamını seçerek aktif hale getirebiliriz.

Assigns: Bu komut ile bir bilgi kayıt ortamını diğerine "assign" edebilirsiniz. Yani bir bilgi kayıt ortamını diğer bir bilgi kayıt ortamının yerine koyabilirsiniz. Bir örnek vermek gerekirse, DF0:'ı RamDisk'e assign edersek, bundan sonra df0: lafı geçtiği zaman RamDisk devreye girer.

PLAY:

Bu menüdeki tüm komut ve parametreler parçanın çalınması veya düzenlenmesiyle ilgilidir.

Bu menünün sol kısmında parçanın dinlenmesi esnasında sırayla hangi block'lann (veya pattern'lerin) çalınacağı belirtilir. Burada;

Ins: O sırada listede kursorun bulunduğu yere bir basamak daha ekler.

Del: O sırada listede kursorun bulunduğu satın çıkarır.

Ayrıca ok işaretlerine basarak listeyi yukan aşağıya tarayabilirsiniz.

Play Song: Kurgusu yapılmış parçayı dinlememizi sağlar.

Play Block: O sırada üzerinde bulunduğumuz block 'u dinlememizi sağlar.

Stop playing: O sırada dinlemekte olduğumuz parçayı veya block'u durdurur. Bu aynca tüm DMA kanallarını kapatarak sürüp gide gelen takılmış bütün sesleri de durdurur.

Continue Song: Durdurulmuş bir parçayı kaldığı yerden çalmaya devam eder.

Continue Block: Çalınması durdurulmuş bir block'u olduğu yerden çalmaya devam eder.

Vol *(Hex/Dec):* Bu parametredeki iki seçenek sayesinde programda sözü geçen tüm volume değerlerinin ondalık sayı düzeninde mi yoksa onaltılık sayı düzeninde mi gösterileceğini belirtmiş oluyorsunuz. Gördüğünüz üzere, programda hiç bir detay ihmal edilmemiş.

Filter: Amiga'nızın ses filtresinin açılıp kapatılmasını sağlar.

E1, E2, E3: Bu 3 parametreyle parçanın dinlenmesi sırasında görüntülen Vu-metre, Spectrum Analyzer v.b gibi yardımcı görsel efektleri açıp kapatabilirsiniz.

Speed: Bu parametrede parçanın çalınma hızını görürsünüz. Bu parametrenin solundaki değer temposu, sağındaki ise standart tracker tempo parametresine ait değerdir. Üst tarafta bulunan- iki sürgü sayesinde parçanızın hızını ayarlayabilirsiniz. Sağdaki sürgü ince, soldaki sürgü ise kalın ayar için kullanılır.

4 ch, 8 ch: Bu iki parametre sayesinde programın 8 kanal mı, yoksa 4 kanal modunda mı çalışacağını tespit etmiş olursunuz.

INSTR:

Bu menüde parçamızda kullanacağımız enstrümanları tanımlarız veya enstrümanlar ile ilgili parametreleri düzenleriz. Sol üst kısımda enstrüman ismi belirtilmektedir. Eğer boş bir haneye gelip bir isim verirseniz, bir enstrüman yaratmış olursunuz. Bu menüde sadece sentetik, örneklenmiş ve hem sentetik hem de sample yapıda olan enstrümanlar yaratabilirsiniz.

Sample: Enstrümanın örneklenmiş bir ses yapısında olduğu belirtilir.

Synth: Enstrümanımızın sentetik bir yapıda olduğunu belirtir. Bu yapıda olan bir enstrümanın tüm parametreleri ve yapı taşlan "Sentetik editör" display'inde tanımlanır.

Hybrid: Bu son yapı şekli ise, enstrümanımızın örneklenmiş bir ses olduğunu fakat sentetik editörde tanımlanan "Volume sequence" ve "Waveform sequence" komutlannndan da etkilendiğini gösterir.

Length: Enstrümanın hafızada kaç byte yer kapladığı belirtilir.

Rep/Beg: Örneklenmiş bir seste tekrar edilecek kısmın başlangıç noktasını gösteren rakamdır. Bu noktalan "Sample editör"'de gözle görebiliriz.

Rep/Len: Tekrarlanacak bölümün uzunluğunu gösterir.

Transpose: Bu parametre sayesinde enstrümanımızı yarım ses, yarım ses olmak üzere bir başka tona adapte edebiliyoruz. Bir anlamda akortlama denebilir.

Load: O sırada ismi geçen enstrümanı tekrar yükler.

Ist ve Last: 1 st; enstrüman listesinin başına, last ise enstrüman listesinin sonuna gider.

Jump: Bu parametre aktifken boş bir enstrüman hanesine gelip display'de bir isim vermeden enter'e basarsak, hemen program "Files" menüsüne sıçrar.

Flush: O sırada aktif olan enstrümanı hafızadan çıkarır ve yerini boş bırakır.

Vol: Enstrümanın volümünü değiştirir. Yalnızca bu parametrenin değişmesinden Sample sesler ve **MIDI** enstrümanları etkilenir. Sentetik ve Hybrid sesler etkilenmezler.

BLOCK:

Bu menü, en çok kullanacağımız düzenleme komutlannı içermekte. Buradaki tüm komutlarla belirli bir yeri kopyalayabilir, silebiliriz.

Trks 4, 8,12,16: Bu parametreler sayesinde üzerinde bulunduğunuz block'ta maximum kaç track gözükmesini istiyorsanız seçebilirsiniz. Ancak bu programın o kadar track'ten aynı anda ses çıkaracağı anlamına gelmez. Program fazla olan track'leri müşterek kanallara atamakta, bu sayede bir track diğerinin boşluklarından istifade etmektedir.

Lines:

Not: Aşağıdaki komutlar kopyalama ve düzenleme işlemlerini içerir. Track satırında bulunan komutlar kursorun bulunduğu track'i. Block komutları ise üzerinde bulunduğumuz block'u etkiler.

Cut: Üzerinde bulunduğumuz bir block veya track'i siler.

Copy: Herhangi bir block veya track'i hafızaya **alır.**

Paste: Hafızaya kopyalanmış block veya track'i kursorun bulunduğu track'e veya o sırada üzerinde bulunduğumuz block'a yerleştirir.

Swap: Buffer'a Copy komutuyla kopylanmış bir track veya block'u o sırada üzerinde bulunduğunuz track veya block'la yer değiştirir. Bu sayede buffer'da bulunan bilgi de değişmiş olur.

Expand: Bu komut range edilmiş bir bölgede bulunan notalan yayar. Yani her nota arasına parametrede belirtilen değerin bir eksiği kadar boşluk ekler.

Shrink: Bu komut ise, expand komutunun tam tersi bir şekilde işlev görür. Notalann birini yok edip birini atlamak suretiyle bir melodiyi kısaltabilir. Fakat yeni melodinin eskisiyle hiçbir ilgisi kalmaz.

Ins.l: Kursorun bulunduğu yerden itibaren bir satır ekler. Toplam satır sayısıda artmış olur.

Dell: Kursorun bulunduğu yerden bir satır çıkranr. Toplam satır sayısıda bir eksilmiş olur.

Del buff: Buffer'da bulunan bilgiyi silerek hafızanın boşalmasını sağlar.

New ***block:*** Yeni boş bir block ekler.

New ***here:*** Üzerinde bulunduğumuz block'tan itibaren boş bir block daha araya sokar.

Delete Last: Son block'u çıkarır.

Delete this: Üzerinde bulunduğumuz block'u çıkarır. Bu silme işlemiyle aynı şey değildir.

EDIT:

Bu menüdeki komut ve parametreler tamamıyla editör üzerinde sizin yapmış olduğunuz düzenleme stillerini ve işlevlerini etkilemektedir.

Trk ON: Bu sırada numaralanmış 16 tane track'i kapatıp açabilirsiniz.

Key PAD: Bu parametrede bulunan iki seçenek sayesinde nümerik tuş takımında bulunan tuşların işlevlerini belirlemiş olursunuz. "Track ON/OFF" konumunda, nümerik klavye track'leri açıp kapatır. "Sel. INSTR" konumundaysa, bu tuşlar tıpkı tracker programlarında olduğu gibi enstrüman seçerler.

• ***Octave:*** Bu dört seçenek sayesinde edit esnasında notaların hangi oktavdan çalınacağını belirtirsiniz. Bu işlemi Fİ, F2, F3, F4 tuşlarından da yapabilirsiniz.

Advance: Bu ok sembolleri edit sayfasında notaların girilmesi esnasında kursorun her nota yazılışından sonra hangi tarafa gideceğini gösterir.

Space=Del: Bu parametre açık konumdayken boşluk tuşu da Delete tuşuyla aynı işlevi görür.

Edit: Editörde herhangi nota veya kod girebilmek için bu parametrenin açık olması gerekmektedir. Bunu klavyeden "Escape" tuşuna basarak da yapabilirsiniz.

Spc: Bu komut aktif olduğu zaman editörde her nota girilişinden sonra boşluk bırakır ve kursorun belirli bir aralıkta ilerlemesini sağlar. Bu boşluk sayısı parametrenin yanındaki hanede belirtilmektedir.

MISC:

Bu menü ise bir anlamda programın preferences'i. Buradaki parametre ve komutlar, tüm program için geçerlidir ve her parça kaydedilirken bu bilgiler de beraberinde kaydedilir.

Menünün sol tarafında ekran renklerini tanımlayabileceğimiz bir palet görülmektedir. Burada:

Res: Ekran renklerini ilk haline çevirir.

Undo: Ekran renklerini bir evvelki konuma getirir.

Add paths: Bu parametre açık konumdayken bilgi kayıt ortamından çağınları bir enstrüman veya parça yüklendikten sonra nereden yüklendiği isminin başına eklenir.

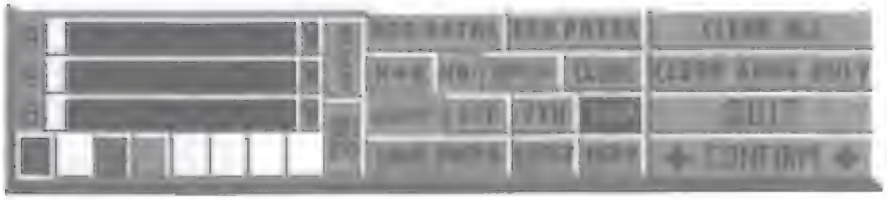
Rem paths: Bu komut açıkken path'ler hiç dikkate alınmaz. (Path yukarıda biraz olsun açıklandı.)

H>B: Alınanlarda Si notası "H", diğer milletlerde ise "B" harfiyle gösterilir. Bu parametre açıkken H'ler B olarak görüntülenir.

WB Open/Close: Workbench ekranını açıp kapamaya yarar. Workbench kapalıyken hafızadan tasarruf yapmış olur.

s2sft: Bu parametre açıkken, örneklenmiş sesler fastmem'de depolanır.

Dep2: Bu parametre açıkken 2 bitplane'lik konuma geçilir ve ekranda daha fazla renk görülmesi sağlanır.

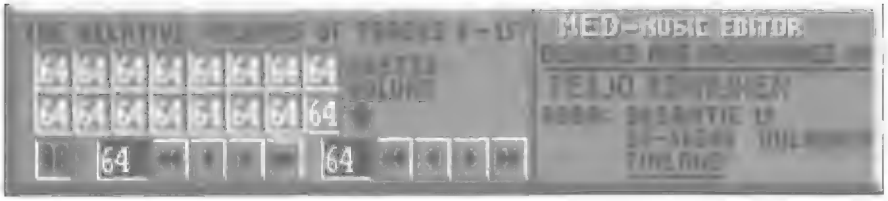


Confirm: Bu komut sayesinde üzerinde çalıştığımız parçanın tamamını veya bir kısmını hafızadan silebiliriz. Burada ilk önce parçanın enstrümanlarıyla birlikte silineceğini belirtmek istiyorsak, *"Clear AH"* veya sadece notaların silinmesini istiyorsak, *"Clear Song Only"* parametresini açmamız gerekir. Daha sonra bu komutu işleme sokabiliriz.

Quit: Bu komut ile programdan çıkabiliriz.

VOL:

Bu menü diğerlerine göre oldukça sade bir yapıda. Burada tüm track'lerin volümleri tıpkı bir mixer'de olduğu gibi ayarlanabilmektedir.



Ses seviyesi değiştirilecek olan track seçilerek aktif hale getirildikten sonra ses seviyesi ayarlanabilir. "Master Volume", parçanın genel ses seviyesini ayarlar.

MIDI:

Bu menü, en önemli menülerden biri. Bu güne kadar hiçbir program bu mantıkla çalışan bir MIDI seçeneği sunmamıştı. Burada tıpkı sentetik bir ses yaratır gibi bir enstrüman yaratacağız. Ancak bu enstrüman Amiga'nızın seslerini değil, Amiga'ya MIDI arabirimi sayesinde bağlanmış olan synthesizer veya drum machine gibi elektronik müzik aletlerindeki sesleri kullanacaktır. İşte bu menüde, bu enstrümanın yapısını tanımlayacağız ve burada tanımladığımız enstrümana da MIDI enstrümanı diyeceğiz.

Bir MIDI enstrümanını tanımlamadan önce "INSTR" menüsüne gelerek bir isim vermemiz gerekmektedir.

MIDI eh: Burada meydana getirilen MIDI enstrümanın hangi MIDI kanalını kullanacağı belirtilmektedir. "NO MIDI" konumunda hiçbir kanal kullanılamaz dolayısıyla bilgi gönderilemez.

MIDI pres#: Bu parametreyle hazırladığımız MIDI enstrümanın elektronik müzik aletinde kaç numaralı enstrüman veya enstrüman setini kullanacağı belirtilir.

MIDI Active: Ancak bu parametre açıkken MIDI mesajı gönderilebilir.

MIDI reset: Bu komut sayesinde MIDI ağına bir sıfırlama sinyali gönderilir ve sistem temiz bir hale gelir.

Reset PB+PRES: Bu komut ile Pitch bender ve Preset numaraları sıfır konuma getirilir.

Local Ctrl: Bu komut ile MIDI ağına Local ON veya Local OFF mesajı gönderilebilir.

Input: Eğer bir synthesizer veya klavyeden bir nota girdisi yapacaksak, bu komutun aktif halde olması gerekmektedir. Ayrıca bu komutun yanındaki parametre değerine de hangi MIDI kanalından bilgi alınacağı da yazılmalıdır.

Send Sync: Bu parametre sayesinde MIDI ağına senkronize sinyali AMiga tarafından gönderilir.

Ext Sync: Bu parametre sayesinde MIDI ağı kendi senkronize sinyali ile çalışır.

TRANS:

Bu menüdeki komut ve parametreler sayesinde parçanızın tümünü veya bir kısmını transpoze edebilirsiniz.

Affect: Bu satırda belirtilen seçeneklerde transpoze işlemine tâbi tutulacak kısım belirtilir.

Song: Transpoze işlemi tüm parçaya uygulanır.

Block: Transpoze işlemi o sırada üzerinde bulunduğumuz block'a uygulanır.

Track: Transpoze işlemi o sırada kursorun üzerinde bulunduğu track'e uygulanır.

Sel. Trks: Transpoze işlemi sadece seçilmiş track'lere uygulanır.

Range: Transpoze işlemi Range olarak tanımlanmış notalara uygulanır.

Instr: Bu parametrede ise transpoze işlemi sırasında enstrümanların hepsine mi yoksa sadece o sırada aktif olan enstrümana mı uygulanacağı belirtilir.

Play Transpoze: Bu sürgü sayesinde parçanın notalarını değiştirmeden sadece çalınması sırasında tonunu değiştirebilirsiniz.

1/2 Up: Yarım nota -yukarı transpoze eder.

112 Down: Yarım nota aşağı transpoze eder.

Oct Up: Bir oktav yukarı transpoze eder.

Oct Down :Bir oktav aşağı transpoze eder.

RANGE:

Bu menüdeki tüm komut ve parametreler editör ekranında tanımlamış olduğunuz Range üzerinde işlemler yaparlar.

Select: Bu satırda seçmek istediğimiz track'leri belirtiriz. Seçilen track'ler siyah hale gelir. Bundan sonra eğer seçilmiş track'ler için geçerli olan bir komut yalnızca burada bizim seçtiğimiz siyah hale gelmiş track'leri etkiler.

Select Track: Bu komut sayesinde kursorun bulunduğu track range olarak tanımlanır.

Select Block: Üzerinde bulunduğumuz blocktaki tüm track'ler range olarak tanımlanır.

Cut: Range olarak tanımlanmış kısmı keser atar.

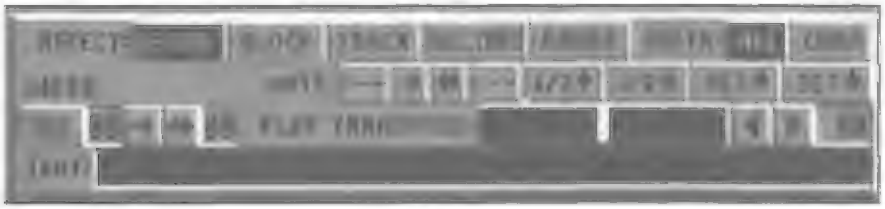
Copy: Range olarak tanımlanmış kısmı hafızada ki Buffer'a kopyalar.

Paste: Hafızada Buffer'a kopyalanmış kısmı kursorun bulunduğu yere basar.

Clear: Range olarak tanımlanmış kısmı siler.

Cancel: Range olarak tanımlama işlemini iptal eder.

Spread: Range olarak tanımlanmış kısımda bulunan notaları diğer kanallara serpiştirir. Bu sayede melodi polifonik bir hal alır. Bu komutu işleme sokabilmek için yan tarafında bulunan rakamlara mouse'un sol butonuyla basmamız gerek-



mektedir.

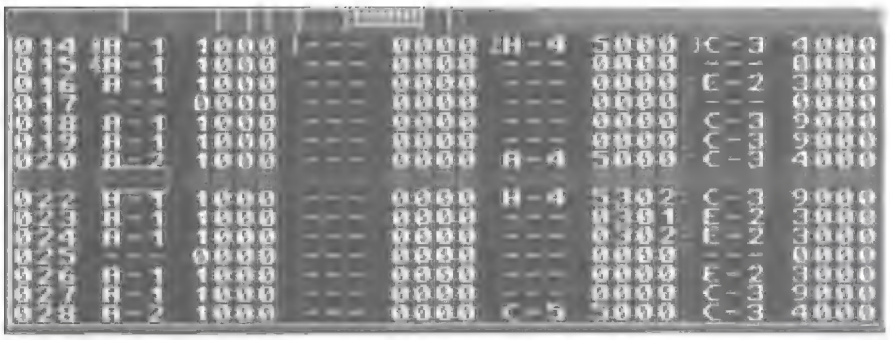
Slide: Bu komut ise iki nota arasındaki slide geçişine ait parametreleri otomatik ayarlamamızı sağlar. Bunun için ilk önce iki notayı da sağ butona basarak Range içine alalım. Daha sonra yukarı bend yapacaksak "1", aşağıya bend yapacaksak "2"'ye basmalıyız. Eğer iki nota arasındaki slide işlemi ton olarak değil de volüm seviyesinde ise, bu sefer "Vol"'e basmamız gerekmektedir.

Chord: Eğer notalarımızı editörde polifonik bir şekilde girmek istiyorsak, bu seçeneği açık bırakmamız gerekmektedir. Bu konumdayken editörde her nota girilişinden sonra kursor bir sonraki "seçilmiş" track'e kayar.

Şimdi de OCTAMED programının daha önce bahsettiğimiz editör sayfalarını ve sahip oldukları komutları inceleyelim.

PATERN EDİTÖRÜ:

Bu sayfada notaları ve ilgili efekt parametrelerini girerek paternlerimizi hazırlarız. Yalnız bu sayfada nota veya parametre girebilmek için "Edit" konumunun açık olması gerekmektedir.



Notaların oktavlarını Fİ, F2, F3, F4 tuşlarıyla belirleyebiliriz. Her satırda ilk önce satır sayısı ve nota değeri daha sonra sırasıyla enstrüman numarası, efekt tipi kodu ve efekte ait parametreler kullanılır. Bu efektler herhangi bir ses efekti olmayıp, doğrudan nota değeri ve tınısını etkileyen bir yapıdadırlar. Şimdi bu efektleri ve parametreleri inceleyelim.

0: Bu efekt sayesinde belli bir akorun tonunu elde etmemizi sağlayan arpeggio'lar elde edebiliriz. Bu arpeggio'lar en fazla 3 notanın hızlı bir şekilde ardarda tekrarlanmasıyla elde edilir. Bu efektte bu üç notanın değeri şu şekilde kromatik diziden elde edilir.

1. nota, o satırda bulunan notanın değerinin değeridir.

2. nota, taklit edilecek akorun ikinci sesinin kromatik dizideki sıralamasında kaçıncı sıradaysa ona ait rakamdır.

3. nota, taklit edilecek akorun üçüncü sesinin kromatik dizideki sıralamasında kaçıncı sıradaysa ona ait rakamdır.

Bunu bir örnekle daha iyi kavrayabiliriz. Örneğin bir Do majör akorunu taklit eden bir arpeggio elde edelim.

İlk önce bir Do (C) notası yazalım. Bu, akorumuzun tonic notası olur. Sonra Do majör akorunun ikinci sesi olan Mi (E) notasının Do kromatik dizide kaçıncı sırada olduğunu bulalım.

```
C -C# -D -D# -E -F -F# -G -G# -A -A# -B -C
I              I              I
0              4              7 ->47 Majör akor kodu
```

Hemen aynı şekilde akorun 3. sesinin de hangi sırada olduğunu yazıp bir yere not edelim. Evet major akoru basmamızı sağlayacak 4, 7 rakamlarını elde ettik. Bu sayede 3 notalık tüm akorları taklit edebiliriz.

1: Bu efekt sayesinde bir notanın değerini efektin aldığı değer oranında daha yüksek notalara doğru kaydırabilirsiniz. Bu efekt, MIDI aletlerine de gönderilebilmektedir. Yalnız MIDI üzerindeki Pitch Bender daha hassas olduğu için eğer bu efekt MIDI için uygulanırsa, parametre değeri 8 ile çarpılıp yazılmalıdır.

2: Bu efekt de tıpkı 1 numaralı efekt ile aynı özellikleri taşır. Fakat notanın tınısını daha yüksek notalara doğru değil daha alçak notalara doğru kaydırır.

3: Bu efekt ise diğer bir nota kaydırma parametresidir. Teknik olarak slide değil portamentodur. Yani bir notanın tınısını bir başka notanın tınısına doğru kaydırmaktır. Bu efektin uygulanması iki notanın peşpeşe çalınmasıyla elde edilir. İlk nota çalındıktan sonra ikinci nota çalar, işte bu notanın satırlarında bu efekt devreye girer. Burada efektin aldığı parametrenin oranında daha önceki notanın değeri yeni notanın değerine kaydırılır. Bu efekt kullanıldıktan sonra "300" verilerek efekt sıfırlanmalıdır. Aksi takdirde sesin tınısı akordsuz kalır.

4: Vibrato efektinin kodudur. Bu efekt sayesinde çalınan notaların seslerine istenilen ölçüde ve hızda vibrasyon yaptırabilirsiniz. Bu efektin ilk değeri vibrasyonun hızı, ikinci değeri ise yoğunluğudur. Bu efekt MIDI enstrümanlarına Modulation bilgisi olarak gider.

9: Parçanın temposu bu parametre ile ayarlanabilir.

A: Bu efekt sayesinde bir notanın ses şiddeti bir başka değere doğru hassas bir şekilde kaydırabilir.

B: Bu efekt sayesinde parçanın çalınması sırasında bir başka pozisyona atlaması sağlanabilir.

C: Notanın çalınması sırasındaki ses şiddeti bu efekt ile ayarlanabilir. Bu, Amiga sesleri için 0-40 arası bir değerdir. Bu bilgi MIDI enstrümanlarına velocity bilgisi olarak gönderilir. Bu durumda bu değer 0-FF arası olabilir.

E: Bu efekt çalınan bir sentetik sesin yapısını teşkil eden seqeunce basamaklarından birine sıçramamızı sağlar (Bunu başka bir cümleyle anlatmak oldukça zor). Bu efekt aynı zaman da MIDI enstrümanlarına Pan kontrolü-kodu olarak gönderilir. Eğer panlama tam solda ise değer "00", ortada ise "3F" veya tam sağda ise "7F" değerini alır.

Bu efektler herhangi bir başka tracker modüllerinin konvert edilmesi sırasında yeniden octamed standardına çevrilir.

SENTETİK SES EDİTÖRÜ:

Daha önceden de bahsettiğimiz gibi bu sayfada tamamıyle OCTAMED sayesinde Amiga tarafından çıkabilecek tüm sesleri üretebilmekteyiz ve enstrüman olarak kullanabilmekteyiz.

Bu ekranda hemen göze çarpan, dalga şekillerinin görüntülendiği iki tane ayrı pencere olduğudur. Bu pencerelerden sol-

da olanı bizim sesimizin gerçek dalga şeklidir. Sağda bulunanı ise bizim serbestçe dalga şekli yaratabileceğimiz bir anlamda editör penceresidir. Burada dalga şeklini yaratıp öteki tarafa kopyalayabilmekteyiz. Şimdi bu editördeki komut ve parametreleri tanıyalım.

Copy: Bu komut sayesinde bir dalga şekli penceresinde bulunan bir grafiği bir diğerine kopyalayabilirsiniz.

Exchange: Bu komut ile iki ayrı pencerede bulunan dalga sekililerinin yerlerini değiştirebilirsiniz.

Mix: Bu komut, sağda bulunan dalga şekli ile solda bulunan dalga şeklini karıştırır ve çıkan grafiği sol tarafa aktarır.

Add: Bu komut ile sağda bulunan grafik, sol tarafta bulunan grafiğe eklenir.

Edit: Bu parametre ile hangi taraftaki grafik üzerinde çalışacaksanız onu tayin edersiniz.

Undo: Bir hata yaptığınızda bir evvelki duruma geri dönmek için kullanılır.

Range All: Bu komut ile üzerinde çalıştığınız dalga şeklinin tümü "RANGE" olarak tanımlanır ve grafik negatif bir hal alır. Bu editörde dalga şekli üzerinde yapılacak bazı işlemler sadece bu komut veya mouse yardımıyla tanımlanan range üzerinde yapılır.

Length: O sırada displayde görülen dalga şeklinin byte cinsinden uzunluğu belirtilir.

Pixel: **Bu** seçenek sayesinde dalga şekillerini çizerken kaleminizin ucu nokta şeklinde olur ve bu sayede tıpkı serbest elle çizim yapar gibi grafikleri çizebilirsiniz.

Line: Bu seçenek sayesinde dalga şekillerini doğrusal çizgilerle çizebilirsiniz.

Mix: Bu seçenekte ise çizdiğiniz her yeni pixel eski grafik ile mix edilir ve yeni dalga şekli oluşturulur.

Cut: Display'de görülen grafik üzerinde Range olarak tanımlanmış bir kısmı çıkarıp atar.

Copy: Display'de görülen grafik üzerinde Range olarak tanımlanmış bir kısmı Buffer'a kopyalar.

Paste: Buffer'da bulunan bir sesi üzerinde çalıştığımız dalga şeklinde kursorun bulunduğu yere kopyalar.

Clr: Range olarak tanımlanan bir alanı siler.

Dbl: Üzerinde çalıştığımız bir dalga şeklinin periyodunu iki katına çıkarır. Böylece ses bir üst oktava çıkar.

Rev: Range olarak tanımlanmış bir kısmı ters çevirir.

<, >: Kursoru bu ok yönlerine doğru kaydırabilirsiniz.

Bu editörün diğer önemli bir özelliği de, sesin bir tek temel dalga şeklinden oluşmayıp, peşpeşe birden fazla dalga şekli tekrarlanarak zenginleşmesinin sağlanabilmesidir. Bunun için hafızamızın yettiği ölçüde dalga şekli yaratabiliriz. Şimdi bu konuyla ilgili komut ve parametreleri görelim ve daha sonra bu elde ettiğimiz materyalleri kullanarak ses yaratacağımız sequence ve volume listelerini inceleyeceğiz.

Wf: Üzerinde çalıştığımız hangi dalga şekli ise sıralamada kaçıncı yerde olduğu bu parametrede belirtilir. Bu değer "0"dan başlar.

Add: Yeni dalga şekilleri için yer açar. Burada "Here" seçersek, o sırada üzerinde bulunduğumuz dalga şeklini iterek yerine boş bir dalga şekli açar. Eğer "Last" seçeneğini seçersek en son haneye boş yeni bir dalga şekli ekler.

Del: Add işlemiyle aynı şekilde çalışır. Ancak dalga şekli eklemez çıkarır.

Transform: Bu komutla bir dalga şekli ile bir başka dalga şekli arasındaki dönüşümü sağlayan ara dalga şekli yaratılabilir. Buna dalga şekilleri arasındaki metamorfoz diyebiliriz. Burada hangi dalga şeklinden itibaren dönüşüm başlayacaksa o dalga şeklinin üzerine gelinir ve "START" kutucuğu kliklenir, daha sonra ise hangi dalga şekline dönüşüm yapılacaksa onun üzerine gelinir ve "DO!!" kutucuğu kliklenir. Bu iki dalga şeklinin arasında ne kadar boş dalga şekli olursa, o kadar fazla dönüşüm dalga sekilileri oluşur.

Şimdi sesimizin zaman içerisinde değişen ses seviyesini belirleyen "Volume sequnce listesi" ve zaman içerisinde değişen frekansını belirleyen "Frekans sequence listesi""ni inceleyeceğiz.

Bu listeler, editörün sağ alt tarafında bulunurlar. Volume sequence listesi solda, Frekans sequence listesi ise sağ tarafta bulunur.

Volume Seuence:

Bu listede sesin zaman içerisinde değişen ses şiddeti seviyesi belirtilir. Bu bir anlamda belli bir zaman diliminde sesin ses seviyesini değişime uğratan parametrelerin yer aldığı işlem basamaklarının belirtildi-

DAİMA...

ZAMAN

Zaman görece bir kavramdır...
Birisi Airbus'la otuzbeş dakikada iniyorsa Esenboğa'ya, bir başkası otobüsle altı küsur saat, trenle on-onbir saatte varıyorsa, Ankara yolculuğunun süresi hakkında kesin birşey söylenemez... Zamandan söz edince, koşullardan, mesafe ve hızdan da sözetmek zorundayız...
Bu anlamda zaman var mı?..
Bir yerden bir yere ışık hızında gitmek bile an içinde iki noktadır...
Oysa ışık hızından da ötelerde "düşünce hızı" bize zamanın yokluğunu anlatıyor...
Eğer insan dilediği yere düşünce hızında ulaşabiliyorsa, kavradığımız düşünceler yanında ilkel kalan fizik bedenini düşlediği yerlere taşımaya zorlanmaz...
Başarı da görece bir kavramdır...
Koşullarla, hız ve mesafe olguları ile birlikte değerlendirilmesi gerekir...
Her koşulun başarı yargısı farklıdır...
Bazı koşullarda kısa mesafeli soluklar uzun yollar gibi görünebilir...
İlkelliği tam olarak şavullayamamış toplumlarda bireyler görüşlerini uzak gelecekten yakına, yaşadıkları an'a çevirmişlerdir...
Üstelik o an'ın bütün zamanları kapsayan güzellik olduğunu kavramaktan da uzaktırlar...
Oysa koşulların koşullandırdığı başarıları aşıp tüm zamanlara yayılan yapıtlar vardır... Düşünce hızının bütün boşlukları kaplayan evrensel yelpazesini açabilen sanatçılara serlerini kavranmış anlara değil bütün zamanlara yayarlar...
Toplumlar genellikle o sanatçıları üzerlerinde belirsiz, ıslak bir tülbent gibi hissederler...
Kimisi o tülbentten damlayan terlerin değerini bilir...
Kimileri de rahatsızlık duyar bu ıslaklıktan...
Oysa imza atılmıştır..
Müzikte, şiirde, heykelde, resimde ya da yazında, gerçek sanatçı kaçınılmaz bir şekilde yayılmıştır zamansızlık zamanlarına...
Düşüncelerini geniş ve gelecek zamandan gündeliğe indirmiş toplumlarda gerçek sanatçılar pusularını gündelik yöne döndürmeden kenarlarda köşelerde inançla sürdürürler üretimlerini...
Ve bazı sanatçıların merkezde ya da kenarda olmaları, o toplumun evrensel çağdaşlığa ulaşıp ulaşmadığını belgeler...
Sanatçı bütün bu koşulların ve koşullanmaların ötesindedir...
O, düşüncesinin hızında yakaladığı zamansızlık içinde yalnızca üretir...
Birbiriyle hiçbir zaman bağdaşmayan, bağdaşmayacak olan iki kelime moda ve sanattır... Moda olan hiçbirşey sanat değildir... Ya da en azından, zamansızlığa varan geniş geniş zamanlar içinde, sanatsa değerini bulur...
Çünkü moda, o günün erişmişlik koşullarıdır...
Sanatsa, gelişmiş toplumlarda hemen, gelişecek toplumlarda sonra...
Daha sonra...

İlhan İREM

ği bir listedir.

Bu listeye parametre girebilmek için, edit konumunun açık olması gerekmektedir. Listedeki tüm rakamlar eğer bir komuta ait değillerse ses şiddetini doğrudan etkilerler. Diğer komutlara ait parametreleri ise tamamıyla komutlar etkilerler. Komutları yazmak için belirli tuşları kliklemek yeterlidir.

Wait: W tuşuna basılarak yazılan bu komut, listedeki bir evvelki işlemi parametresinde belirtilen zaman kadar bekletir.

Chd: D tuşuna basılarak yazılan bu komut, ses şiddeti seviyesini otomatik bir şekilde kısar. Bu kısma işleminin süresi komutun hemen altındaki işlem basamağında belirtilir.

Chu: Bu komut U tuşuna basılarak yazılır. Chd komutuyla aynı şekilde çalışır. Ancak sesi kısmaz yükseltir.

Jmp: J tuşuna basılarak yazılan bu komut sayesinde, belli bir adıma tekrar sıçrama yapılabilir. Sıçrama yapılacak adıma ait rakam komuttan hemen sonra gelen satıra yazılmalıdır.

Örnek:

0 40 —> Başlangıçta belirlenen ses şiddeti seviyesi (en yüksek değer 40)
1 CHD—> Change Down komutu sayesinde ses kısılacağı belirtiliyor.
2 01—> Kısma işleminin süresi (Burada en uzun süre kullanılmış)
3 END —> Sequence sonu.

Frekans Sequence:

Bu listede değişen ses şiddeti değil, dalga şekilleri ve sesin frekansını etkileyen parametreler bulunur. Listedeki tüm rakamlar bir komuta ait değillerse, o sırada kullanılacak olan dalga şeklini belirtirler. Komutları yazmak için belirli tuşlara basmak yeterlidir.

Chd: D tuşuna basılarak yazılan bu komut sayesinde sesin tınısı daha pes tonlara kaydırılabilir.

Chu: U tuşuna basılarak yazılan bu komut sayesinde sesin tınısı daha tiz tonlara kaydırılabilir.

Wait: W tuşuna basılarak elde edilen bu komut, tıpkı volume squence'de olduğu gibi burada da aynı bekletme işlemlini yapar.

Jmp: J tuşuna basılarak yazılan bu komut sayesinde bir başka adıma sıçrama yapılabilir.

Spd: S tuşuna basılarak yazılan bu komut sayesinde sequence listesinin işleme hızı değiştirilebilir.

Arp: A tuşuna basılarak yazılan bu komut sayesinde arpeggiolar yaratabilirsiniz. Bu komut arpeggio'da çalınacak notaların listesinin başını belirlemek için kullanılır.

Örnek:

000	ARP
001	00
002	03
003	07
004	ARE

Are: E tuşuna basılarak yazılan bu komut sayesinde arpeggio listesinin bittiği belirtilir.

Vbd: V tuşuna basılarak yazılan bu komut, sese uygulanacak vibrasyonun yoğunluğunu belirtmek için kullanılır.

Vbs: Shift+V tuşlarına aynı anda basılarak yazılan bu komut sayesinde vibrasyonun hızı belirlenir.

Res: R tuşuna basılarak yazılan bu komut sayesinde sesin tınısı başlangıç durumana yani 0 konumuna getirilir.

SAMPLE EDİTÖR:

Bu editör sayfasında ise, daha önce bir sampler aracılığıyla örneklenmiş sesler üzerinde yeni düzenlemeler yapabilmekteyiz.

Buffsize: Bu parametrede, üzerinde çalıştığımız sesin uzunluğu byte olarak belirtilmektedir.

Rng Start: Burada tanımlanan range'in başlangıç yeri belirtilir.

Rng End: Burada tanımlanan range'in bitiş yeri belirtilir.

Play Display: Sesin sadece ekranda görülen kısmı çalınır.

Change volume: Bu komut ile üzerinde çalıştığınız ses üzerindeki belli bir bölgenin ses şiddeti seviyesini değiştirebilirsiniz. Bu komutun hemen yanında %100 üzerinden değer alan iki tane ayn parametreye sahiptir. Bu parametrelerden ilkine sesin başlangıç kısmının yüzde değeri, ikinci parametreye de sesin bitiş kısmının yüzde değeri verilmesi gerekmektedir.

Clear: Ekrandaki grafiği siler.

Del: Range olarak tanımlanmış bir bölgeyi yok eder.

Cut: Range olarak tanımlanmış bir bölgeyi keser çıkarır.

Copy: Range olarak tanımlanmış bir bölgeyi buffer'a kopyalar.

Paste: Buffer'a kopyalanmış bir sesi grafik display'inde kursor'un (Mouse'un sol butonuna basarak grafiğin belli bir yerine getirilen bir tür imleç) bulunduğu yere basar.

Range all: Ekranda görülen tüm grafiği

Play Range: Sesi sadece range olarak tanımlanan kısmı çalınır.

Show range: Range olarak tanımlanan kısım tüm ekrana yayılarak daha ayrıntılı görmemiz sağlanır.

Show all: Eğer herhangi bir işlemdem sonra (Zoom, Show range v.b) sesin tamamının grafiğini göremiyorsak, bu komut sayesinde tümünü tekrar görebiliriz.

S>Cbuff: Bu komut ile üzerinde çalıştığınız bir sesi buffera kopyalayabilirsiniz.

Cbuff>S: Buffer da bulunan ses ile üzerinde çalıştığımız sesin yerlerini değiştirir.

Del Cbuff: Buffer'da bulunan sesi yok eder.

Monitor: Bu komut ile sampler'dan gelen sesleri dinleyebiliriz.

Record: Bu komut ile sampler'dan gelen sesleri hafizâya aktarabilir ve bu sayede yeni bir enstrüman yaratabilirsiniz.

Zoom in: Bu komut île ekranda görülen grafiği bir adım büyüterek daha detaylı görebilirsiniz. Bu komut her tekrarlanışında biraz daha fazla detaya inilebilir.

Zoom out: Bu komut zoom in komutunun tam ters işlemini yerine getirir.

Rev: Bu komut ekranda görüen bir grafiği veya belli bir range'i ters çevirir.

Mir: Bu komut sayesinde Buffer'da bulunan ses ile o sırada üzerinde çalıştığınız sesi birbirine karıştırabilirsiniz.

range olarak tanımlar.

Rng=Loop: Loop olarak tanımlanmış bir bölgeyi Range olarak tanımlar.

Loop=Rng: Range olarak tanımlanmış bir bölgeyi Loop olarak tanımlar.

Echo: Range olarak tanımlanmış bir kısma echo efekti uygular. Bu komutta iki parametreye sahiptir. Bu parametrelerden ilki yankılar arasındaki boşluğun derecesini, ikincisi ise yankı sayısını belirlemek için kullanılır.

Filter: Bu komut sayesinde range olarak tanımlanmış bir bölgeye Low-Pass filtre uygulanır ve yüksek frekanslı sesler yok edilir.

Boost: Bu komut, Low-Pass filtre'nin tam tersi bir işlem yapar ve yüksek frekanslı sesleri abartarak ön plana çıkarır.

Change rate: Üzerinde çalıştığımız sesin sampling rate'ini bu komut ile değiştirebiliriz.

Oct Up: Üzerinde çalıştığımız sesi bir oktav yükseltir.

Oct Down: Üzerinde çalıştığımız sesi bir oktav alçaltın

Save: Üzerinde çalıştığımız sesi bu komut sayesinde Files menüsüne dönmeden de buradan da herhangi bir bilgi kayıt ortamında saklayabiliriz.

Bu aylık da buraya kadar. Hoşçakalın!!!

AMIGA C

CENKER OZKURT

Bu ayki yazımızın konusu, Amiga C'de Assembler alt rutinlerinin kullanımı. Assembler bildiğiniz gibi bilgisayarın en temel dili olarak kullanılıyor. Assembler programlan araya hiçbir yorumlayıcı girmediğinden çok hızlı çalışabiliyor. Hız her programcının istediği bir özellik. Bu nedenle özellikle oyunlar assembler dili ile yazılmakta. Assembler dilini diğer dillerden ayıran en büyük özellik; sisteme direkt olarak ulaşabilmek. Örneğin Amiga'nın blitter cipine ulaşmak, assembler dili ile oldukça kolay. Bu sayede de sistemi tam performans çalıştırabiliyorsunuz. Hızlı scroll'lar kayan yazılar, vektör hesaplan ve çizimleri bu tür bir yazılım gerektiriyor.

Amiga C'de yazılan programların hemen hepsi sistem komutlarını kullanır. Bu komutlar Library dediğimiz kütüphanelerde bulunuyor. Bildiğiniz gibi kullanılan Library'ler genellikler 'graphics.library', 'intuition.library', 'dos.library' ve diğerleridir. Eğer biz bu library'leri kullanmadan program yazmak istersek, işte o zaman sisteme direk olarak ulaşıp işimizi görmeliyiz. Tabii bu iş için de Amiga sistemini ve yapısını iyi tanımamız gerekmektedir. Örneğin açmış olduğumuz iki ekrandan birindeki resmi diğer ekrana taşımak istiyoruz. Bu işi Amiga C'de yaparken bir blitter komutu olan 'ClipBlit0' ya da 'BltBitMap0' komutlarından birini kullanırız. Bu komutlar Amiga'nın 'graphics.library' kütüphanesinde hazır. Eğer bu komutları kullanmadan aynı işi yapacaksak, direkt olarak blitter adreslerini kullanmalıyız. İşte bu iş için de en iyisi, assembler bir alt rutin oluşturup bu rutini C dilinde çağırmak.

Şimdi Amiga C'de assembler alt rutinlerinin nasıl kullanıldığına bir bakalım. Vermiş olduğum örnekler, basit assembler örnekleri. Daha gelişmiş örnekleri denemek istiyorsanız, dergimizin yazarlarından Cem Gencer'in yazılarını takip etmenizi öneririm.

Amiga C içerisinde bir assembler program parçası kullanırken, bu programın bir assembler program olduğunu compiler'a bildirmemiz gerekmektedir. Aksi takdirde compiler, yazılan programı, C programı olarak derlemek isteyecek ve hata verecektir. Assembler programını aşağıda olduğu gibi ayırmalıyız;

```
#asm
        move.l $4,a6
        ...
#endasm
```

#asm ve #endasm, assembler programının başlangıç ve bitiş bloklannı belirtir. Bu satırlar içerisindeki programı C derleyicisi göz önüne almaz. C derleme işlemi bittikten sonra, Assembler derleme programı işlemine başlar ve programın assembler bölümleri burada derlenir. Aynı zamanda C derleyicisi, programın C ile yazılmış kısımlarını assembler'a çevirmiştir. Bu nedenle assembler derleyicisi tamamı assembler olan bir program üzerinde çalışacaktır. Hatırlayacağınız gibi, geçen sayılarda yazmış olduğumuz programların assembler listesinin nasıl alınacağım göstermiştim. Bu yazımızda bu işlemleri daha derinlemesine inceleyeceğiz.

Assembler rutinlerinin kullanımını ile ilgili birkaç program hazırladım. Şimdi isterseniz bu programlara bir göz atalım.

İlk örneğimiz bilgisayarımızın power ışığını söndürüp mouse tuşuna basılıncaya kadar bekleyen ve tekrar power ışığını yakan bir program. Program içerisinde üç rutin mevcut. Bu rutinler led on(), wait_mouse() ve led off(). Rutinlerin içerisi assembler ile yazılmış. Şimdi programımıza bir göz atalım;

```
/* Aztec-C Assembler */
/* alt rutinlerinin */
/* kullanimi;       */
/* Ornek 1.         */

/* alt rutinleri çağıran */
/* main bloğu            */

main()
{
led_on();
wait_mouse();
led_pff();
}

led_on()
{
#asm
        bset#l,$l,$bfe001
#endasm
}

wait_mouse()
(
#asm
wait:
        btst #6,$bfe001
        bne.s wait
#endasm
}

led_off()
{

        bclr#l,$bfe001
#endasm
}
```

Gördüğünüz gibi, alt rutinleri bir C rutini gibi çağırabiliyoruz. Power ışığını söndürmek için assembler'dan $bfe001 adresinin 1. bitini logic ' 1' yapmamız yeterli. Daha sonra gene aynı adresin 6. bitinin durumunu kontrol ederek mouse tuşuna basılıncaya kadar bekliyoruz. $bfe001 adresinin 1. bitini tekrar '0' yaptıktan sonra da programdan çıkıyoruz. Programın kullanımı oldukça kolay. Şimdi ikinci örneğimize geçelim.

```
/* Aztec-C Assembler */
/* alt rutinlerinin */
/* kullanimi;       */
/* Örnek 2.         */

main()
{
int m;

while(l) {
        m=mouse();
        switch(m) {
        case 0 :printf("mouse off\n");
break;
case 1 :printf("mouseon\n");
break;
}
)
```

```
}

Mouse()
{
#asm
        clr.l d0              ; d0 register'ını sıfırla
        btst #6,$bfe001 ;
        bne.s İm              ; sol tuşu kontrol et
        add.l #l,d0       ; basılı ise d0=1 yapıp çık
İm:
#endasm
}
```

Bu örnekte, bir assembler altrutinden parametre alarak geri dönmeyi öğreniyoruz. mouse() rutini ile sol mouse'u kontrol ediyoruz. Eğer tuşa basılmış ise rutin ' 1' değeri ile, basılmamışsa '0' değeri ile geri dönüyor. Bu iş için assembler rutinden çıkmadan önce d0 register'mın değerini değiştirmemiz yeterli oluyor. Bu sistem bütün Amiga programlarında kullanılır. Şimdi programımızın assembler listesine bir göz atalım. Bunu yapmak için programı compile ederken;

```
CC +L -t prog.c
```

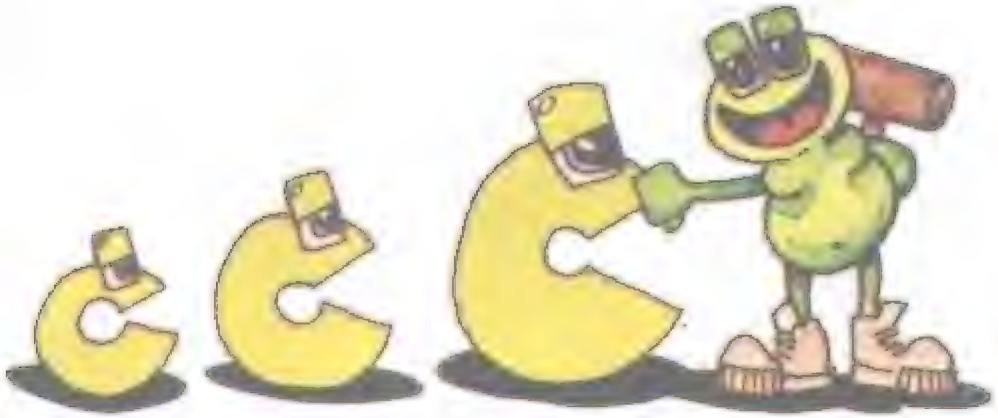
olarak parametreleri verin. Buradaki '-t' parametresi prog.asm isimli bir assembler listesinin ortaya çıkmasına neden olacaktır. Bu assembler listesini incelediğimizde, programın assembler diline çevrilirken hangi kademelerden geçtiğini görebiliriz. Şimdi isterseniz bu listeye bir göz atalım;

```
;:ts=8
;/* Aztec-C Assembler */
;/* alt rutinlerinin */
;/* kullanimi;       */
;/* Örnek 2.         */

;main()
;{
        public  main
_main:
    linka5,#.2
•   movem.l .3,-(sp)
;int m;
;
;while(l){
.4
;       m=mouse();
        jsr  _mouse
        move.l d0,-4(a5)
        printf("left mouse=%a>n",m);
        move.l-4(a5),-(sp)
        pea .1+0
        jsr    printf
        add.w#8,sp
;}
        bra .4
.5
;}
.6
     movem.l (sp)+,.3
     unlk  a5
     rts
.2     equ -4
.3     reg
.1
   dc.b 108,101,102,116,32,109,111,117,115,101,61,37,100,10,0
   ds 0
;
;mouse()
;{
        public_mouse
_mouse:
        link a5,#.8
        movem.l .9,-(sp)
;#asm
        clr.l d0
        btst #6,$bfe001
        bne.s lm
        add.l #1,d0
lm:
;}
.10
        movem.l (sp)+,.9
        unlk   a5
        rts
.8      equ    0
.9      reg
        public   printf
        public .begin
        dseg
        end
```

Programın assembler listesi içinde ';' işaretlerinden sonra hangi C satırının assembler diline çevrildiği yazılmış. Bu sayede programı incelemek gerçekten çok kolay olmakta.

Listeye baktığımızda, çeşitli assembler komutları ile karşılaşıyoruz. Buradaki komutların bir kısmı, yalnızca Aztec Assembler için kullanılıyor. Diğerleri ise standart assembler komutları. Bu etapta bizi ilgilendiren birkaç komut var. Bunlardan listenin başında görmüş olduğunuz gibi ana main bloğu,



```
        public_main
_main:
```

olarak seviyelendirilmiş. Buradaki 'public' komutu '_main' isminin bir rutin ismi olduğunu belirtiyor. Gerçekten de programımızın başlangıç rutini buradan başlıyor. Diğer alt rutinlerde aynı şekilde tanımlanmış. Bu sayede assembler listesi içerisinde bir alt rutin ismi tanımlamak mümkün. Bizim kullandığımız mouse() rutini de,

```
        public_mouse
_mouse:
```

olarak tanımlanmış. ' mouse' başındaki' ' işareti assembler derleyici tarafından rutin ismi olduğunu belirtmek için kullanılıyor. Bu işaret aynı zamanda global olarak tanımlanan değişkenlerin başında da kullanılıyor.
Programın en son satırlarında ise,

```
        public        orintf
        public        .begin
```

komutları mevcut. Buradaki tanımlamalar listemiz içerisinde bulunmayan _printf ve .begin rutinlerinin programımızın içerisine ekleneceğini belirtiyor. Bu ekleme olayı link sırasında gerçekleşiyor. Buradan da anlaşılacağı gibi program aslında ilk olarak .begin alt rutinine ve daha sonra main rutinine sıçrıyor. '.begin' rutinini inceleyerek neler yaptığını görebilirsiniz. Rutinlerin assembler listesini Aztec disketlerinde bulabilirsiniz.

Şimdi yukarıdaki 'public' deyiminden yararlanarak bir assembler alt rutine daha göz atalım;

```
/* Aztec-C Assembler */
/* alt rutinlerinin */
/* kullanimi;       */
/* Örnek 3.         */

main()
{
printf("Sol tuşa basiniz!..\n");
while(!mouse());
printf("\n");
}

#asm
        public    _mouse
_mouse:

        clr.l d0
btst #6,$bfe001
bne.s lm
add.I #l,d0
lm:
rts

#endasm
```

artık burada rutin tanımlamamızı direkt olarak assembler listesi içerisinden yapıyoruz, 'public' komutunu kullanmadığımız takdirde C listesi içerisinden mouse() rutinini çağıramayız. Sonuç olarak 'public' assembler komutu, yanında verilen ismin diğer programlar tarafından bir rutin olarak tanımlanmasında kullanılıyor.

Assembler listeleri aynı zamanda C'de kullanılan değişkenleri de tanıyabiliyor ve ulaşabiliyor. Bunu bir örnekle inceleyelim;

```
/* Aztec-C Assembler */
/* altTutinlerinin */
/* kullanimi;      */
/* Örnek 4.        */

long      a;

main()
{
move();
printf("a=%d\n",a);
)

#asm
        public      move
_move:

        move.l   #10,  a
        rts

#endasm
```

'a' değişkenini global olarak tanımlıyoruz. Bu sayede kendi hazırladığımız ' move' assembler rutini, değişkeni tanıyabiliyor. Burada ' a'ya 10 değerini verdiğimizde, C'den de bu değeri okumamız mümkün. Bu yöntemle ortak olarak assembler ve C dilleri arasında değişken kullanmak mümkün olabiliyor. Programımızın assembler listesini incelediğimizde '_a' değişkeni için 4 byte'lık bir yer ayrıldığını görebiliyoruz. Listemizi bir inceleyelim;

```
;:ts=8
;/* Aztec-C Assembler */
;/* alt rutinlerinin */
;/* kullanimi;       */
;/*Omek4.          */

;int     a;
        global    _a,4

;main()
;{
        public      main
_main:
        link   a5,#.2
        movem.l .3,-(sp)
;move();
        jsr       move
;printf("a=%d\n",a);
        move.l      a,-(sp)
        pea     .1+0
        jsr       printf
        add.w #8,sp
;}
.4
        movem.l (sp)+,.3
        unlk   a5
        rts
.2    equ 0
•3    reg
.1
        dc.b97,61,37,100,10,0
        ds 0

;#asm
        public      move
_move:

        move.l    #10,_a
        rts

  public          _printf
  public          _move
  public          .begin
  dseg
  end
```

'global' assembler komutu ile '_a' değişkeni için 4 byte'lık yer ayrılıyor. Bu satırın başında dikkat ettiyseniz '; int a;' mevcut. Hatırlarsanız 'int' tipindeki bir değişken normalde 2 byte'lık yer harcaması gerekirken, burada 4 byte'lık yer ayrılmış. Bunun sebebi compile ederken;

```
CC +L -t prog.c
```

içerisinde +L opsiyonunu kullanmamız. Bu sayede bütün 'int' tipindeki değişkenler iong' tipine çevriliyor ve 4 byte'lık yer harcıyor. Programı bir de;

```
CC -t prog.c
```

olarak compile edin. Bu durumda ' a' değişkeni için 2 byte'lık yer harcandığını görebilirsiniz. Fakat bu durumda programın çalışması tehlikeye biniyor. Çünkü hazırlanan assembler alt rutinler genellikle parametrelerini 'long' türünde istediğinden, bu şekilde değişkenleri yollamak daha sağlıklı.

Bu ayki programlarımız da bu kadar. Bu yazımızda, Amiga C içerisinde assembler rutinlerini kullanmayı öğrendik. Assembler rutinleri yazarken çok dikkatli olun. Bildiğiniz gibi assembler hata affetmez. Gelecek ay yeni örnek programlarla buluşmak üzere hepinize iyi günler...

KICK Pascal

E Kağan Gürkaynak

Merhabalar. Bu ay süren Pascal'a giriş kursumuz sonuçlandı. Artık Amiga'da Pascal programı yazabilecek hale geldik. Ne var ki, kendimizi sistemin pencerelerine, handler'larına ve library'lere adamadan önce programlan yazabileceğimiz ana programı tanıtmak istiyorum.

Amiga'da Pascal son derece yeni ortaya çıktı. Profesyonel bir kullanım sağlayan benim bildiğim iki adet Pascal paketi var. Bunlardan biri bugün tanıtacağımız Kick Pascal. Bir diğeri ise Hi-soft Basic'ten ve Devpac Assembler'den tanıdığımız Hisoft'un çıkardığı Hi-speed Pascal. Ne var ki, bu ikinci paketin Türkiye'de tam bir versiyonuna rastlayamadım. Şu günlerde Kick Pascal'in 2.1 versiyonu da piyasaya çıktı. Pascal, Avrupa'da oldukça beğenilen bir dil olduğundan sürekli gelişme gösteriyor. İşte Kick Pascal 2.0...

Kick Pascal 2.0 (KP) iki diskette bulunuyor. İlk diskette programın kendisi, Preferences programı, Include dosyalan ve Unit'ler bulunuyor. İkinci disket ise örnek programlara, demolara ve bazı source'lara ayrılmış. İşin güzeli bir tek disket ile bu programı kullanabilecek olmanız. KP 512 Kbyte'lık makinalarda bile kullanılabiliyor. Ne var ki, sahip olduğunuz ek donanım arttıkça performansı artıyor.

Diyelim çalışma ortamınızı hazırladınız (Bu ortamın nasıl hazırlanacağını yazımız boyunca göreceksiniz.), ilk olarak çalışma parametrelerini ayarlamak için **PascalPrefs** programını kullanmanız gerekecek. KP, bir Alman şirketi tarafından hazırlandığı için maalesef bu program Almanca.

İlk olarak, yapılacak olan ayarlamaların saklanacağı dosya isminin girilmesi istenir. Şayet belirtilen isimde bir dosya yoksa, program bu isimde bir program yaratacaktır. **S;Pascal.config** dosyası, çoğu amaçlar için uygun olacaktır. **OK** tuşunu klikleydim. Bu ekran **Preferences** programının ana menusunu oluşturuyor, en tepede dosyanın adı duruyor. Onun altındaki ilk iki tuştan **Laden** ile, belirtilen dosyadaki parametreler yüklenir, **Abspeichern** ile de parametreler kaydedilir. Bunun altındaki tuş ise **Editor Tasten Belegen,** birçok preferences programında aradığımız son derece güzel bir özellik. Burada Editörde kullanılan kontrol tuşlannı belirleyebiliyorsunuz. Bunun ne önemi var diyebilirsiniz. Ancak, bu sayede alışmış olduğunuz bir editörün tuşlan bu programa geçirebilirsiniz.

Bu ekranın üst tarafını, editörde tanımlanmış olan komutlar doldu-

ruyor. Alt sol tarafında ise siyah ile kontrol karakterleri, beyaz ile de bu tuşla kullanılabilecek olan editör komutları yer alıyor. Ok tuşlan ile, tüm komutları görebilir; T ile yeni bir satır ekleyebilir; **Del** ile de bir satın silebilirsiniz. Sol sütuna istediğiniz kontrol tuşlarını yazabilir veya sağ sütunda bu kontrol karakteri ile kontrol edilecek fonksiyonu, yukarıda bulunanlardan seçerek yazabilirsiniz. Kontrol karakteri olarak ^ işareti, **Ctrl** tuşunu simgelemekte (^D, Crtl-D anlamına geliyor). Bu bölüm son derece yararlı, ancak burası ile ayarlama yapmadan iyice düşünmeniz gerekiyor. Yaptığınızı beğenmediyseniz, sol alt tarafta **Rücksetzen** ile değişiklikleri iptal edebilir ve **Fertig** ile de geri dönebilirsiniz.

Üstten dördüncü seçenekte ise, dosya yüklemek için kullanılan Requester'la ilgili parametreler giriliyor. Eğer elinizdeki versiyon 2.03'ten sonraki bir versiyon ise, burada büyük bir **ARP-Filerequester** seçeneği olacaktır. Eğer bu seçenek varsa, mutlaka değerlendirin. Zira KP'ın en kötü yanlarından biri, daha önceden kullandığı son derece yavaş ve sinir bozucu olan Filerequester'i idi. 2.03 versiyondan sonra, ARP requester'im kullanabilme seçeneği eklenmiş. Bunun için LIBS: directory'sinde ARP.library'sinin olması şart. Bu ekranda, kalan diğer tuşlar ile orjinal requester'a çıkacak olan düğmeler tanımlanıyor, umarım buna gerek kalmaz...

Gelelim **Default Werte Definieren** seçeneğine. Burası oldukça önemli. Yukarıda, ilk olarak programın çalışması için ayıracağı hafıza yer alıyor. Bu değeri büyük programlar için arttırmanız gerekebilir. Zaten program ilk çalıştığında size yine de ne kadar hafıza ayırmak istediğinizi soracaktır, ama özel bir istek belirtmediğiniz takdirde, burada belirlenen değer kabul edilecektir.

Bundan sonra bir dizi parametrenin ilk değerinin ne olacağını belirlemeniz ve bu parametrelerin hepsini program çalışırken değiştirmek mümkün. **Parameter** seçeneği, programın parametre, kabul edip etmeyeceğini belirler. **Linker tolerant** ile Pascal düzenine uygun olarak küçük, büyük harf aynmı yapılmaz. Bu seçenek kaldınlırsa, C linker'larına uyumlu olunacaktır. Bilindiği üzere Pascal'da komut sonları ";" ile bitmelidir. Başka dillerden Pascal'a geçenler, bunu çok sık unuturlar. **Semikola ergaenzen** seçeneği ile KP,- eksik ";"lan tamamlamaya çalışacaktır (%99 başarılı oluyor). **Auto-save** seçeneği ile, program çalıştırılmadan save edilecektir. **Backup-datei** seçeneği ile de, aynı isimli dosyanın üzerine kayıt yapılınca eskisinin ismi değiştirilerek saklanacaktır.

Sağ sütunda ise Derleyeci parametreleri var. **Subrange testen,** programda kullanılan değişkenler arasında geçiş olup olamayacağını kontrol eder, **Indexbereich** ile de dizilerde verilen indekslerin maksimum değeri aşması kontrol edilir. **Unterbrechen** çok önemli bir seçenek. Bu seçenek açıksa, programınızı çalışırken **F10** veya **Ctrl-C** ile durdurmanız olası. Program geliştirirken bu seçeneği seçmeniz son derece önemli, zira yapacağınız bir kısır döngüden kurtulma olanağınız kalmayacaktır. **Stack grösse testen** seçeneği ile programın Stack hafızayı tüketip tüketmediği incelenir. KP ortamında program çalıştırırken bu seçenek gereksiz kaçabilir, zira çalışan program KP'nin kullandığı hafızayı Stack olarak kullanacaktır. Ancak bağımsız çalışırken, program sistem tarafından kendisine ayrılmış olan Stack miktarını kullanmak zorunda. **Arithmetik Überiauf** seçeneği ile **Overflow** adı verilen matematik işlemlerinde değişken sınırı dışına çıkmaktan oluşan

hatalar yakalanacaktır. Sağ sütundaki tüm bu parametreler seçildikleri takdirde, programın çalışma hızını belirli bir oranda düşürürler.

Bunların altındaki **Sprache** ile programın dili Almanca, İngilizce ve Normal olarak değiştirilebilir (Normal seçeneğinde KP, z tuşunun yerine göre hangi dili seçeceğine karar veriyor). Ortadaki **Icons** seçeneğinde, dosyalara İkon koyulup koyulmayacağı (Aus, ikon yok) belirlenir. En sağda ise durdurma tuşunun F10'mu, yoksa Ctrl-C'mi olacağına karar verilir. Bunun altında iki adet önemli ve son derece sevimli seçenek var. Bunlar **Include** ve **Unit** dosyalarının hangi dosyalarda bulunacakları ile ilgili. Burada iki adet directory belirtmek mümkün.

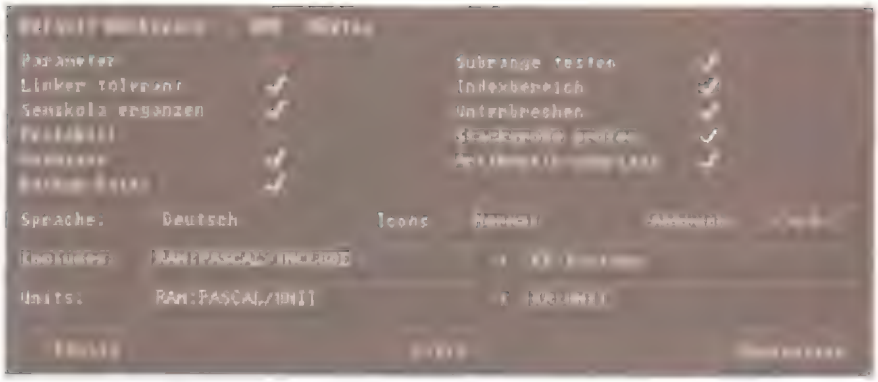
KP, ilk olarak solda belirtilen directory'ye bakacak, orada bulamazsa ikinci belirtilen directory'de bu dosyalan bularak, şayet yer varsa ilk directory'e kopyalayacaktır (Ne diyor bu adam yahu??). Bunun yaran şu: Include dosyalanna, her derlemede ihtiyacınız vardır. Disketle çalışıyorsanız, her derlemede disketten uzun süre yüklemeniz gerekecektir. O işin kolayı var diyeceksiniz, tüm Include'lan RAM: diske çekerim. Bu durumda da birçok gereksiz dosyayı RAM:'a çekmiş olacaksınız. Ancak burada kolaylık var. İlk directory'yi RAM: veya RAD:'da verip, ikinci directory'yi disket veya Harddisk verirseniz, program ihtiyaç duyduğu dosyalan derlerken bir kere yükleyerek bunlan aynı zamanda RAM:'a çekecektir. Aynı dosyalara bir daha ihtiyacı olduğunda ise ilk olarak RAM:'a bakacaktır, güzel değil mi?

Sondan ikinici seçenek ise **Window-Einstellungen,** ekran ile ilgili düzenlemeler yapmanızı sağlar. En üstte Workbench ekranını mı yoksa yeni bir ekranı mı kullanacağınız belirlenir. Yeni ekran açmak bir miktar hafıza kaybını doğuracağından, hafıza derdi olanların kullanmaması gereken bir seçenek. Yazı penceresinin sol kenan, yüksekliği, ismi, hep burada belirlenebilen özellikler. Bu bizim için pek ilginç değil, ancak alt tarafta bulunan seçenek ile kullanılacak olan yazı karakteri serbestçe belirlenebiliyor. Topaz'dan nefret edenler veya modulator kullananları oldukça sevineceklerdir.

Program Ende seçeneğini ise söylememe gerek yok, THE END.

Artık programı çalıştırabiliriz. İlk olarak, bizden ne kadar hafıza ayırmak istediğimiz sorulacaktır. Sonra meşhur, bildik ve de tanıdık bir editöre geleceğiz. İlk olarak kısaca menülere bir göz atalım, (soldan sağa)

Project: Klasik *New, Load, Save, Save As, Print* ve *Quit* seçeneklerinin yanısıra, bir de *Exefile* ve *Objectfile* seçenekleri var. Bir program derlemişseniz, Exefile ile, tek başına çalışabilir bir program olarak kaydetmek mümkün. Objectfile ile ise de, başka modüllerle bir arada Link edebilmek için obje dosyası oluşturmak mümkün.



Edit: *Go to,* ile programın başına ve sonuna gidilebilir. *Block* ile blok operasyonları yapılabilir. İlk olarak, işleme girecek bloğu işaretlemek gerekir. Bunu *Mark* ile sağlarız. Sonra bu bloğu silip başka yere yazabilmek için *Move,* sadece kopyalamak için *Copy* ve sadece silmek için *Delete* komutları kullanılır. *File* seçenekleri ile bu blokları diske kaydetmek *(Write Block),* disketten blok okumak *(Read Blok)* veya yazıya eklemek *(Append)* mümkün. *Shift Block* ile işaretlenen bloğu sola sağa kaydırma şansımız var. Son üç seçenek *Find, Replace, Rept Last* diğer editörlerdeki gibi arama, işlerinde kullanılıyorlar.

Execute: Programı derlemek için *Compile,* çalıştırmak için *Run,* bu kısmın en önemli seçenekleri. Diğer seçenekler ise genelde parametreler ile ilgili.

Esc tuşu ile editörden çıkarak direct moda geçebiliriz. Yardım alabilmek için **Return** tuşuna basarak direkt modda kullanılabilen emirleri görebiliriz. Buradaki neredeyse her emri biliyoruz. Birtek **Space** tuşu ile hafızada bulunan programın hafıza kullanımını görebiliriz. Bir program derlediğiniz zaman özellikle gereken Stack hafıza önemli. Derleyici sadece **lineer stack** ihtiyacını belirtecektir. Bir de program içinde kendi kendini çağıran programların harcadığı Stack olabileceğini düşünerek programınızın ne kadar Stack hafıza harcadığını bilmelisiniz. Programı çalıştırmadan evvel, Dos'un Stack emri ile gereken miktarı ayırmanız gerekecektir.

Evet, özetle bu kadar. Sıra geldi bazı hatırlatmalara. İlk olarak bazı örnek programlarda include dosyalan için yanlış isimler verilmiş. Bu yüzden "File not Found" hatası ile karşılaşabilirsiniz. Çalışma disketinizin LIBS: directory'sine KP disketinde bulunan Paslib.o dosyasının olmasına dikkat edin (Derleyici exe dosyası oluştururken bu dosyayı arayacaktır). Mathtrans ve diskfont, aranan diğer library'ler olacaktır. Include dosyalarının her iki directory'sinin- doğru olmasına özen gösterin.

Her ne kadar KP'nin editörü olsa da, özellikle uzayan source'lar için çok hızlı bir editör değildir. Eğer uzun programlar yazacaksanız, daha iyi bir editör kullanmananızı tavsiye ederim. Bu konuda kesinlikle tavsiye edilebilecek en iyi editör, Cygnus Editor Proffesional (Bugüne dek daha iyi bir source editörü göremedim, ne Amiga'da, ne başka bilgisayarda).

Eğer program yazmak istiyorsanız, Amiga'nızı iyi tanımak zorundasınız, özellikle program geliştirirken size Amiga'nın sunabileceği tüm kolaylıkları kullanmaya balon. Eğer makinanız 1.3 ise, RAD: kullanın. Hatta daha iyisi VDO: türü isimler alan ve RAM: gibi doldukça genişleyen ama RAD: gibi bootlayabilen ve silinmeyen programlan bulmaya bakın.

Gelecek ay bilgisayarım tamirden gelirse program örneklerine başlayacağız sıkı durun. Derleyicinin özelliklerini yeri geldikçe bu açıklamalarda değineceğiz. Sorulannız olursa, adresimiz belli, mektuplarınızı bekleriz.

HIZIR ACİL
Fastest Aid

O Mithat Olut

Bilgisayar! Asrın mucizelerinden biri. Amiga mucizelerin mucizesi olan makina. Tek sınırın yaratıcılık olmasını sağlayan alet. Her ne kadar bu yaratıcılık bazı dar görüşlü, işe yaramaz insanlar tarafından kısıtlanmak istense de, teknoloji her türlü engele rağmen ilerlemesini sürdürecek. Amiga Dünyası olarak biz bu kişileri henüz engellemek şansına sahip olmasak da, size takıldığınız yerlerde veya başladığınız işi sonuçlandırmanız için gerekli yardımda bulunmak üzere yeni bir yazıya başlıyoruz.

♦

İnsanlar yaradılışları itibariyle, birbirleriyle inatlaşmayı, çeşitli konularda iddialara girmeyi çok severler. Bu inatlaşmalar sayesinde,insanın sahip olduğu yaratıcılık gücü kamçılanır ve ortaya çok enteresan ve ilgi çekici sonuçlar çıkar. Konumuz, bu inatlaşma sonucunda ortaya çıkanlara verilebilecek en kolay örnekle ilgili.

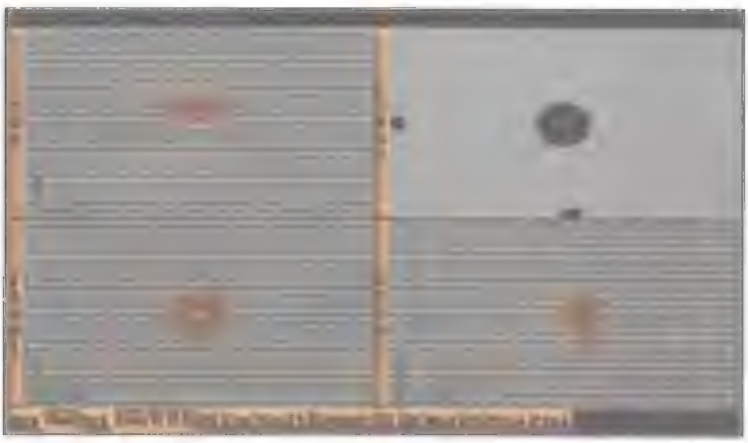
Herhalde gittiğiniz bilgisayarcıda, en azından bir kere, bir PC kullanıcısıyla karşılaşmışsınızdır. Böyle bir karşılaşma sonucunda, %98 aranızda-bilgisayarlarınızın kabiliyetleri hakkında bir konuşma geçmiştir. Her ne kadar, Amiga ve PC uyumlu bilgisayarların kullanım ve işletim sistemi arasında dağlar kadar fark varsa da, ilk çıkan "tartışma" bilgisayarların grafik kabiliyetleri üzerinedir. Siz, her ne kadar aynı görüntüleri, hatta daha iyilerini yaratabileceğini ve dolayısıyla gösterebileceği üzerinde ne kadar ısrar ederseniz edin, o kartların ayakta tutuğu slot yığını makina sahipleri buna inanmazlar, işte ilk yardımımız bu konu üzerine. Hayır, tahmin ettiğiniz gibi bu kişileri kaba kuvvetle değil, mantık gücüyle altedeceğiz. Hem aynı zamanda işinize yarayacak bazı teknikler öğreneceksiniz. Konumuz, PC grafiklerini Amiga'da kullanmak ve daha enteresan bir hale getirmek.

Hepimizin bildiği gibi, Amiga ve PC'lerin işletim sistemleri birbirinden çok farklıdır. 68000 kullanan başka makinalarla Amiga arasında bile, disket formatlan arasında büyük fark vardır. Bu nedenle ilk halletmemiz gereken sorun, format farkını ortadan kaldırmak olacaktır. Bunun için **Cross-Dos, Dos-2-Dos, Msh, IBMA** gibi çeşitli formatlar arasında bilgi alış verişi yapmamızı sağlayan programlan veya bir seri kablo yardımıyla modem programları ya da çeşitli network progamları kullanarak da bütün RS-232 standardını kullanan makinalar arasında kolaylıkla bilgi alışverişi yapabiliriz (Kartlardan oluşmuş makinalar da bu tanıma dahildir!). Yukarıda bahsettiğim programlardan herhangi birinin elinizde bulunduğunu veya bir seri kablo hazırladığınızı kabul ederek yazıma devam ediyorum. Artık herhangi bir datayı, herhangi bir bilgisayardan alıp, kullanabilecek haldeyiz. Örnek olarak, PC'den bir GIF resim aldığımızı varsayalım. Tabii ki aldığımız datanın illaki resim olması gerekmiyor. Örneğin ben kendi datalarımı PC formatında saklıyorum. Daha önce dergimizde açıklandığı gibi bir drive'ımı MS-Dos drive'ı olarak tanımlamıştım. Bu şekilde Amiga'da yazdığım herhangi bir programı, okula gittiğim zaman kolaylıkla kullanabiliyordum. Hem en kullanışlı olması, hem de hoşuma gittiğinden, kendinize **Msh** adlı programı temin etmenizi öneririm. Bu programların kullanımını, dergimizin daha önceki sayılarında detaylı olarak bulabilirsiniz. Ben

şu an Msh kullandığınızı düşünerek örneklerimi vereceğim. İlk olarak kullanmak istediğiniz datayı PCde 720 KB'lık bir diskete çekin. 720 KB'lık disketi seçmemizin nedeni, 3 1/2 inçlik olması ve Amiga'nın üstündeki drive'ın high-density formatı görmemesindendir. Eğer data 720 KB'lık bir diskete sığmıyorsa, PC'nin Split komutunu kullanarak datayı parçalayın. Daha sonra ayrılan datayı her ne kadar ilkellik gibi görülse bile, Cygnus Editor'le sanki bir text file'ıymış gibi birleştirebilirsiniz. %100 verimli olmasa bile, seri kablo bulamazsanız başka çareniz yok. Msh'a geri dönelim. Ms-Dos drive'ını AmigaDOS'un Mount komutuyla tanımladıktan sonra, gene AmigaDOS'un Copy komutuyla Amiga disketine transfer yapabilirsiniz. Eğer örnek vermem gerekirse;

```
1>mount msh:
1>copy msh:clown.giff to df0:
```

veya Diskmaster kullanarak da bu işi gerçekleştirebilirsiniz. Artık datamız rahatlıkla kullanabileceğimiz Amiga formatına geçti. Belki birkaçınız yazıyı okumayı burada kesip, resmin ne resmi olduğunu anlamak için Dpaint veya Diskmaster kullanarak yüklemeye çalışacaktır. Ama unutmayın! Resim halen PC'nin standartlarında. Bu resmi Amiga'nın tanıdığı IFF formatına geçirmemiz lazım. İşte burada utility'lerimiz tekrar imdadımıza yetişiyor. **ADPro, ImageLink, RasterLink** gibi programları kullanarak bu sorunu da halletmemiz sorun olmayacak. Bu programların kullanımları da gayet kolay. Yükleyeceğiniz resmin formatını ve resmi kaydetmek istediğiniz formatı seçmeniz, convert işlemine başlamanız için yeterli. Önceki örnekte kullandığım resim GIF formatında olduğundan, load için GIF, save için IFF'i seçmeniz gerekiyor. Tabii ki Amiga'nın resimlerini de bu işlemlerin tersini yaparaktan başka formatlara aktarmanız gayet kolay. Artık resmimiz IFF formatında kullanıma hazır. İddiamızın ilk kısmını alnımızın akıyla tamamladık. Şimdi sıra geldi Amiga'nın kabiliyetlerini ispatlamaya. Burada devreye **Imagine** giriyor. Başka bir bilgisayardan aldığımız bu grafiği,bir kürenin etrafına sarsak, herhalde fena olmaz diyerek Imagine'i yüklüyoruz. Burada programın ilk versiyonu veya son versiyonu önemli değil. Ama son versiyon genellikle daha iyi olduğundan 2.0 versiyonunu kullanmanızı tavsiye ediyorum.



Bu arada, söz Imagine 2.0'a gelmişken, çalışma disketinizde yer açmanızı sağlayacak bazı püf noktalarını belirtmek istiyorum. Ana programı ve disketin c directory'sini Turbo Imploder'la sıkıştırmanız bayağı yer kazanmanızı sağlayacaktır. Ama bu işlem program yüklenirken hafıza azalmasına yol açacaktır. Ee,ne yapalım,"gülü seven dikenine katlanır" derler. Eğer Imagine.pic adlı resmi de Dpaint'le yükleyip, boyutunu küçültürseniz, yeriniz biraz da-

ha genişler. Zaten bu resmin değişip, değişmemesi o kadar önemli değil. Eğer isterseniz bu resmin yerine kendi isminizi veya başka bir resim de koyabilirsiniz. Önemli olan nokta, programın çalışmadan önce bu resmi göstermek zorunda olduğunu hatırlamanız. Eğer resmi bulamazsa, program çalışmıyor.

Artık Imagine'i yükleyip.işleme başlayabiliriz. Seçeceğimiz komutların bulunduğu menüleri kolaylık olsun diye koyu renkte yazıyorum. Project'ten new komutunu seçerek, kendimize yeni bir dosya yaratalım. Örneğin İddia ismini verelim. Daha sonra Project'ten Detail Editör'ü seçelim. İlk olarak resmimizi etrafına saracağımız yüzeyi oluşturmamız lazım. Bunun için Functions/add 'dan primitive'i seçin. Karşımıza eklenecek şeklin temel şekillerden hangisi olduğunu soran bir ekran çıkacak. Buradan plane'i (yüzey) seçip, horizontal ve vertical sections'ı 20 yapın. Şimdi elimizde bir yüzey var, ama bize gereken küresel

bir şekildi. Eğer siz bir kağıdı kıvırarak bu şekli oluşturabiliyorsanız, Amiga niye bunu beceremesin? Bu işlem için önce yüzeyi klikleyerek üzerinde işlem yapacağımızı bilgisayara bildirmemiz lazım. Bundan sonra Object'ten mold seçeneğini seçin. Oluşturabileceğimiz şekiller içinden de "conform a sphere" komutunu seçip, sphere ve object radius'u 50 yapın. Perform komutuyla da yüzeyi kıvırma işlemini kabul edin. Artık elimizde istediğimiz bir şekil var. Şimdi bu şekli Object menüsünden sphere ismiyle save edelim. Daha sonra cismimizi seçip, gene Objects menüsünden Attributes seçeneğiyle cismimizin özelliklerini ayarlayalım. Buradan Brushl'i seçtikten sonra çıkan requester'dan şeklimize sarmak istediğimiz resmin brush halini yükleydim ve yeniden karşımıza gelen seçeneklerden yararlanarak edit axes'i seçip, tıpkı move komutu gibi brush'ı istediğimiz yere getirip, kabul etmek için boşluk tuşuna basalım. Burada aklınızda bulunması gereken nokta, axis'in temel alınacağıdır. Bu yüzden örnek olarak brush'ın axis'ini şeklimizin sol alt köşesine götürüp, s tuşuna basarak boyutunu ayarlamanız gerekir. Eğer resmi ortalarsanız, pul kadar bir görüntünüz olur (Bu da pullu küreye örnek!). Artık neredeyse hazır olan cismimizi kaydedip, Project'den Stage Editor'e geçelim. Burada objemizi yükledikten sonra, hız kazanmak için Object/Quickdraw all yapmanız yararınıza olacaktır. Daha sonra Display /Camera view'i seçip, zoom out yapın. Kameranın yerini ayarlayıp, boşluk tuşuyla değişiklikleri onaylayın. Object/Add/Lightsource'la resmimize bir ışık kaynağı ekleyin. Tıpkı kamera gibi gerekli olan ayarlamaları yapıp, Project/Save changes'le ekranda yaptığımız ayarlamaları ve değişiklikleri kaydedin. Project/Project Editör'ü seçerek, sona doğru bir adım daha yaklaşın. Artık işiniz hemen hemen bitti sayılır. Rendering Subproject kısmından new komutuyla yeni bir alt dosya yaratın. Karşınıza gelecek olan ekrandan, ekranınızın boyutunu ve formatını ayarlayın. Modu Scanline'da bırakmanız yararınıza olacaktır. Son olarak da 1. frame üzerini klikleyip, generate deyin. Eğer herhangi bir hatalı durumu engellemek isterseniz, resmi ilk olarak lo-res quarterscreen olarak hesaplayın. Böylece bir sorun çıkıp çıkmadığını, dakikalarca beklemeden anlayabilirsiniz. Artık kısa bir bekleyişten sonra resmimiz hazır. Bu resmi ister iddialaştığınız kişiye şahsen gösterin, ister GIF formatına çevirip, Ms-DOS disketine aktarın. Böylece Amigacılar'la uğraşmanın ne demek olduğunu her zaman hatırlamasına neden olun. Tabii ki bu tartışma halen sürebilir. Örneğin "Bak benim ekranım S-Vga'de, seninkinden çok canlı ve parlak gösteriyor da....". Bunun da çaresi var. Bir filicker fixer ve multi-sync monitor kâfi. Eğer bu da yetmezse, ImpactVision ne güne duruyor? 24 bit resim herhalde bir-iki hafta şokta kalmalarını sağlar.

Gördüğünüz gibi, bazen ufak bir tartışma, kullanım amaçları farklı olan birtakım programların beraber kullanımı ve biraz da hayal gücü kullanarak, ne gibi sonuçlar doğuruyor. Benim bu konuda size vereceğim bilgi bu kadar. Bu bilgiyi kullanarak ister resim, ister text, isterseniz arşiv dosyalarınızın kolaylıkla bilgisayarlar arasında transferini sağlayabilirsiniz.

Unutmayın! Eğer herhangi bir şeyi nasıl yapacağınızı bilmek istiyorsanız veya bir programın herhangi bir yerinde takılırsanız, bana yazın. Adresimiz belli. Mektuplarınıza ve dolayısıyla sorunlarınıza en çabuk ve kolay çözümleri getirmeye hazırım. Hepinize iyi çalışmalar dilerken size bir sözü hatırlatmak istiyorum: İmkansız diye bir şey yoktur, henüz gerçekleşmemiş olan vardır.

AYIN KONUĞU

AMIGA'NIN ESKİ DOSTU...

KORHAN ABAY

Ağır ağır çıkacaksın bu merdivenlerden
Eteklerinde güneş rengi yapraklar
Ahmet Haşim, eğer Korhan Abay'ı tanısaydı:
Bu şiirine böyle başlamaz;
Koşarak çıkacaksın bu merdivenlerden
Eteklerinde güneş rengi yapraklar

dizeleriyle başlardı. (Şaşırdınız mutlaka değil mi?)

Ama Korhan Abay tezcanlılığı, işindeki "profesyonelliği ve enerjisiyle herhalde Ahmet Haşım'i hiçte haksız çıkarmazdı.

Bu koşuşturmalı ve non-stop yaşantısında biz de hayli zoı randevu alabildik.

Söyleşi keyifliydi, herkesin tanıdığı Korhan Abay'ı biraz da biz sorgulayalım dedik...

Mutlaka bunları biliyorsunuz ama bir de bizden dinleyin...

Yaşamda hedeflediğiniz yere gelebildiniz mi? İleriye yönelik neler planlıyorsunuz?

Şu anda istediğim herşeyi elde etmiş durumdayım, tabi isteklerin sonu yok. Bir yere gelince insan daha fazlasını da istiyor. Ama çok mutlu bir insan olduğumu söyliyebilirim. Çünkü sevdiğim işi yapıyorum. Ve o işte hem başarılıyım, hem de maddi bir sorunum yok. Arzuladığım herşeyi aşağı, yukarı gerçekleştiriyorum. Aman nazar değmesin.

İşinizin dışında size enteresan gelen şeyler var mı? **Ya da gerçekleştiremediğiniz düşleriniz oldu mu?**

Gerçekleştiremediğim düşlerim için zaman hiç de geç de ğil. Kaldı ki benim gerçekleşmeyecek düşüm pek yok. Me sela dalmak, yapmak istediğim şeylerin başında geliyor Uçmak kadar zevkli olduğu söyleniyor. İnsanın ihtirasları ve kendi mesleğiyle ilgili düşleri sonsuz. Büyük şovlar yap mak, bütün dünyayı ilgilendirecek programlara imza atmak isterim. Bunların sonu yok, gerçekleştirmek imkansız gibi, her zaman birkaç adım geride kalınacak. Bunun dışında maddi olarak, somut olacak şeyler gerçekleştirdim.

Özel televizyonların cazip teklifler karşısında neden hala TRT...?

Ben, neden özel televizyon diye düsunuyorum. Özel televizyonu tabii ki düşünebilirim. Çok cazip teklifler geliyor. Ama şimdilik TRT ile çalışmayı tercih ediyorum. Yine de günün birinde neden olmasın.

Şu anda TRT sizin için tekelleşmiş oldu diyebilir miyiz? Rakipsiz olmak nasıl bir duygu?

Bence hiçbir avantajı yok, ben daima yetenekli ve doğru dürüst rakiplerden yanayımdır. Bu durum beni çok mutlu eder. Haftanın hergecesi benin program yapmam söz konusu olamayacağına göre öteki programların kalileri beni ilgilendiriyor. Çünkü insanların genel kalite anlayışını etkiliyor. Ayrıca TRT'de tek kaldığımda doğru değil. Güzel programlar yapan yete-

nekli arkadaşlarım da hala mevcut. tek kalmış olmak da beni memnun etmezdi. Mantıklı dürüst, işini iyi yapan rekabetten yanayım.

Uzun yıllar süren tiyatro.hayatınız, sunuculuğunuza basamak oldu diyebilir miyiz?

Yoo, tiyatro oyunculuğum sırasında rahatlıkla yapabileceğim keyifli bir iş gibi geldi bana. Çünkü tiyatro deneyimim ve birikimimle çok kolay üstesinden geleceğime inanıyordum. Nitekim öyle de oldu. Üstelik keyifli, değişik, sürekli değişen monotonluktan uzak bir iş. İşimi çok seviyorum. Türkiye'de insanlar bu konuda ne yazık ki hala geride. Daha birçok sunucu yetişmesi lazım. İyi yapıldığı takdirde çok cazip bir iş. Özel televizyonlar bunun yeni yeni farkındalar.

Korhan bey siz başarılı bir tiyatro sanatçısı, profesyonel bir programcı ve sunucusunuz. Bu başarınızın sırrı nerden geliyor?

Önce çok teşekkür ederim. Sanıyorum aileden alınan, okul hayatında alınan eğitim çok önemli. Biraz da cesur olmalı, çok uzun bir ön çalışmadan sonra paldır küldür girdik canlı yayına. Bu yaptığım işte oeni başarılı buluyorsanız bu işi yaoan herkesin böyle olması lazım. Bir de özellikle işimde perfeksiyonist ve mükemmelliyetçi yanım var. Ama şunu söyleyebilirim ki, bunu gerçekleştiremiyoruz, mükemmel değil yaptığımız işler. En azından mükemmel olması için çalışıyoruz.

Özel televizyonda imkanlarınız daha rahat olmaz mı?

TRT'y'e oranla bazı kolaylıkları, rahatlıkları mutlaka vardır. Ama her istediğimi gerçekleştirmek diye birşey söz konusu değildir. Herşeyden önce Türkiye'nin imkanlarıyla sınırlısınız.. TRTnin imkanları da küçümsenecek imkanlar değil. Özel televizyonların başındaki insanlarda TRT'den gelen insanlar.

Tiyatro tutkunuz ne zaman başladı?

Bu tutku insanın içinde oluyor. Okuldayken yavaş yavaş kendini göstermeye başlıyor. İlkokuldan beri tiyatro merakım vardı. Benim şansım, bu konuda ailemden büyük destek gördüm. Ama üniversiteyi okumam koşuluyla. Üniversiteyi okumakla kendimi bir mesleğe zorlamış oldum. Dolayısıyla istediğim sevdiğim mesleği yaptım.

Bildiğim kadarıyla Çılgınlar Klübü ve Morfin son oyunlarınızdı. Tiyatroya ara mı verdiniz yoksa tiyatro sizin için bitti mi?

Kesin karar vermedim ama bundan sonrası için tiyatro biraz zor görünüyor. Koşuşturmalar ve bu yoğun trafik içinde tiyatroyu haftada dört beş gece oynayacak zamanım yok.

Gelelim TV'1 de sunduğunuz Çizgi Ötesine... Amiga Bilgisayar kullanmak nereden aklınıza geldi?

Dört yıldır her programımızda Amiga kullanıyoruz. Yarışmalarda olsun, animasyonlarda olsun, küçük küçük logolarda kullandık. Aslında Amiga'yı canlı yayında kullanmak büyük risk. Şimdiye kadar büyük bir felaketle karşılaşmadık. Ama az da olsa aksilikler olmadı değil. Amiga Bilgisayar teknik bir destekle çok iyi bir şekilde kullanılabilir. Yeni gelen ürünlerin bizlere tanıtılması gerekli, biz zaten çok koşturan insanlarız. Kullanım problemlerini çözmek yani programların kullanılmasında gerekli olan yan ürünlerin dışarıdan temini kullanıcıların değil Amiga'nın temsilcisi olan firmaya ait olmalı. Kullanıcılar hem kullanmak hem de temin etmek ile uğraşmak yüzünden kendi işleriyle yeterince ilgilenemiyorlar.

Amiga'yla ilgili ilginç bir anı yaşadınız mı?

Programlarımızda Amiga'yı yeni kullanmaya başladığımızda çok enteresan bir anım var. Pazar programı için, her hafta buradan alıp Amiga'yı Monitörüyle birlikte Ankara'ya götürüyor, program bitince tekrar alıp getiriyorduk. Bayağı dertli bir işti. Şu anda Amerika'da olan eski asistanımla birlikte bu işi gerçekleştiriyorduk. Programda hiç aksama olmadı. Sadece bir hafta Tele Bulmaca yayınlanmadı, sebebide makine çalındı.

Nasıl mı; çok enteresan bakın nasıl anlatayım David'le gece geç vakte kadar çalıştık. Yeni animasyonlar hazırlıyorduk. Çalışma bitti David ertesi günü havaalanına getirmek üzere makineyi arabanın arka koltuğuna koydu. Eve geldiğinde yukarı çıkarmaya üşenmiş, arabada bırakmış. Üzerinede çok şık bir deri ceketi vardı onu örtmüş. Sabah bir uyanıyor ki ne ceket ne de makine yerinde. Tabii en büyük facia disket ve programların gitmiş olması. O hafta programı yapamadık ondan sonraki haftaya bile zor yetiştirdik.

Neyse, bu olaydan sonra TRT bir Amiga sahibi oldu.

Bize zaman ayırdığınız için teşekkürler Korhan Abay. Başarılarınızın devamını dileriz.

Ben teşekkür ederim.

KISA UTILITY'ler

GPFax v1.0

Tanımı: Amiga yardımıyla FAX gönderip almanızı sağlar. Bunun için bir FaxModem almanız gerekmekte.

CEMGENCER

Evet, bu ay çok değişik bir utility açıklayacağım. Amiga'sını hem büro, hem de özel zevkler için kullananlar belki Amiga'yla Fax gönderilip alınabildiğini duymuşlardır. Evet, artık altı-yedi milyon verip kaliteli bir Fax cihazı almanıza gerek yok! Almanız gereken tek şey, sadece bir FaxModem. Bu modemler, hem normal modem gibi çalışmakta, hem de uygun program kullanıldığında bir fax'in yapabileceği işleri yapabilmekte. Normal fax'a göre çok daha üstün tabii. Örneğin normal fax'ta çok sorun olan kağıt ve mürekkep dertleri hiç yok. Sadece gelen fax'i kağıda basmak istediğinizde bir printer'e ihtiyaç duyarsınız. Bunun da pek sorun olacağını sanmam; zira Amiga'sını büro işleri için kullanan birisi çoktan bir kaliteli printer almıştır bence. Henüz FaxModem'i olmayanlar için bir-iki marka tavsiye edebilirim. Avrupa'da daha yeni çıkmış bir marka var: Zyxel. Fakat bu marka bir modem elime geçmediğinden test edemedim. Elimde şu an Supra FaxModem v32bis (meraklısına 14400 Baud normal, compress ve fall-forward ile 57600 Baud'a kadar çıkıyor) var ve bu modemle gayet kaliteli sonuçlar elde ettim. Supra'nın diğer FaxModem'leriyle de tabii aynı sonucu almak mümkün. Gönderdiğimiz ve aldığımız tüm fax'lar gayet kaliteli ve normal fax'dan hızlı olarak gidip geldi. Bildiğiniz gibi normal fax'lar genelde 4800 Baud'da çalışmakta. Fakat karşı taraftaki fax daha hızlı çalışabilen bir model ise, Supra'nın bu akıllı modemi transferi 9600 Baud üzerinden yapıyor. Bu sayede de tabii ki telefon faturası yansına düşüyor.

Dilerseniz artık programın kendisine geçelim. Program WorkBench üzerinden ikonla çalışıyor. Programın bulunduğu diskette iki directory var; bunlar **FAX_IN** ve **FAX_OUT.** Eğer programı kendi disketinize çekerseniz, bunları da programın bulunduğu directory'e çekmeyi unutmayın; zira bunlar programın gelen ve gidecek olan fax'ları saklamak için kullandığı directory'ler. Harddisk kullananlar için bir de hard-disk install programı olduğundan programı harddisk'e transfer etmenin bir sorun yaratacağını sanmam.

Programın kendisini çağırdığımızda, A-3000'e yakışan tipte bir dizaynın kullanıldığını farkediyoruz. Tüm gadget'lar renkli 3 boyutlu. Ekran 4 kutuya bölünmüş; bunların işlevleri de sırasıyla konfigürasyon ayarlama, fax basma/inceleme, fax gönderme/alma ve temel fonksiyonlar. Her kutuda üç gadget bulunmakta.

Hemen sol üst köşedeki kutudan başlayabiliriz. Bu kutunun sol tarafında bir telefon ahizesi ve yanında da soru işareti var. Buradaki ilk gadget, **Environment** ismini taşımakta. Kliklediğimizde de karşımıza temel parametreleri ayarlayabileceğimiz bir ekran çıkmakta. Bu ekran da kendi içinde üçe ayrılmış durumda. İlk sol üst taraftaki kısımda fax'i gönderen hakkında bilgiler ve fax'in başına ve sonuna eklenecek header'lar belirlenmekte. Gönderen bilgileri her fax'ta birlikte gönderildiğinden bunları girmeniz gerekmekte. **COMPANY,** şirket ismini gireceğiniz yerdir. Bunun hemen altında **Fax number** ile **Phone** var. Bunlar da fax'in bağlı olduğu telefon numarasıyla sizi normal olarak arayıp bulabilecekleri telefon numaraları. Daha aşağıda **Letterhead** ile fax'in başına eklenecek header'ı tanımlayabilirsiniz. Header'ları IFF olarak hazırlamalısınız. Aynı satırda bulunan <i> gadget'ını kliklediğinizde, disketten header dosyasını işaretlemeniz istenecektir. Program bu IFF header dosyasını yükleyip fax formatına çevirecek ve gönderdiğiniz fax'lann başına ekleyecektir. Bu header'a istediğiniz şekli (logoyu) de çizmeniz mümkün. **SIGNATURE** satırında da fax'in sonuna eklenecek yazıyı tanımlayabilirsiniz. Buraya da şirket adresi vs. hakkında bilgi girebilirsiniz. Dilerseniz isim ve imzanızı da signature dosyasına ekleyebilir ve fax'in daha değişik gözükmesini sağlayabilirsiniz.

Ekranın sağ üst köşesindeki kutuda ekran parametreleri bulunmakta. Bunlar kullanılacak olan font ismi ve boyutu, Sol ve sağ marjinler ve sayfa ayrımı modunda kullanılan sayfa uzunluğudur. Font olarak aynı diskette bulunan **GPFax_font** isimli fontun 11 piksel yüksekliğindeki versiyonu kullanılmakta. Bu fontu isteğinize göre değiştirebilirsiniz, fakat programın kendi fontu gayet güzel.

Ekranın alt yansında bulunan üçüncü kutuda ise modem parametrelerini ayarlayabilirsiniz. **Device,** kullanılan device ismidir ve serial.device olarak kalmalıdır. **Retry** ise meşgul alındığında arama işleminin kaç defa tekrarlanacağını belirlemekte kullanılır. Her arama arasına belli bir süre bekleme de koyabilirsiniz. Bunun için **Redial** delay'de belirtilen değeri istediğiniz şekilde saniye cinsinden ayarlamanız gerekmekte. Normali 30'dur ve bence 60'dan büyük değerler gereksiz. **Unit,** Commodore'un A-2232 multi-serial kartını kullananlar için geçerli. Bu kart bilgisayarınıza en az iki-serial port eklediğinden, bu port'lardan birini seçmeniz gerekmekte. Bunu da Unit parametresiyle yapıyorsunuz. A-2232 kartına sahip olmayanlar bu değeri 0'da bıraksınlar. **Dial mode** gadget'ı toggle olarak çalışmakta. Bu gadget'a bastığınızda üzerindeki yazı değişir. Bulunduğunuz semtin santralı dijital santral ise (telefonun tuşlarına bastığınızda değişik freakanslarda sesler geliyorsa) bu gadget'i tone moduna geçirin. Aksi halde modem palsli arama yapar ye biraz (3-4 saniye) zaman kaybettirir. İstanbul gibi büyük şehirlerde oturanlar için bu gadget hep tone modunda kalmalıdır. **Init string,** modeminizin fax için kullanılacak olan tanımlama dizisidir. Buraya ATZ0M0 yazmanız en uygunudur. **Exit string** ise programdan çıkışta, modemi eski haline getirmek için kullanılan çıkış string'i. Buraya da ATZ0 yazmanız yeterli. Tabii modeminizin fax için özel S register'leri varsa, bunları init ve exit string'de değiştirebilirsiniz. Bu şekilde daha da yüksek verim almanız mümkün.

Ana menü ekranında parametre kutusu içinde inceleyeceğimiz ikinci gadget, **Options** ismini taşımakta. Burada genel bazı parametreleri açıp kapayabilirsiniz. Bunlar dışarıdan gelen aramaya modemin otomatik cevap vermesi ve fax alım moduna geçmesi **(auto-answer),** yazıcıya çıkış **(Prt driver),** KickStart 2.0'a uygun ikon kaydı **(WB2 icon),** fax dosyalanyla beraber ikonlarının da kaydedilmesi **(Make Icons),** görüntü skalalama **(Image Scale),** her satır sonunda ekstra boşluk satırı göndermesi **(Form Feed),** modemin sesini kapama **(Quiet modem)** ve şifreleme (U-se **Security)** özellikleridir. Parametre ku-

tuşu içindeki üçüncü gadget ise **Phone-book** ismini taşımakta. Bu gadget yardımıyla geniş bir telefon rehberi tutabilirsiniz. İşinizde gerekli olan tüm fax numaralarını buraya kaydedip istediğinizde hemen kullanabilirsiniz. Phone-book gadget'ını kliklediğinizde karşınıza çıkacak ekranın üst kısmında telefon rehberinin içeriğinin bir kısmı yer almakta. Bunun aşağısında da yardımcı bazı gadget 'lar mevcut. Telefon rehberi üç kolona ayrılmış. Bunlar **Identification** (Tanımlama), **Fax-number** (Fax hattının numarası) ve **Notes** (çeşitli notlar). Şirket ismi/ismi Identification altına yazabilirsiniz. Alt taraftaki gadget'lar da sırasıyla şöyle: **Add** (yeni bir kayıt ekle), **Remove** (kaydı sil), **Edit** (kaydı değiştir), **Tag** (pattern search+select), **L'nTag**. (pattern search+unselect), **Resort** (sıraya diz), **Save** (kaydet) ve **Load** (yükle)'dir. **Tag** ve **UnTag'de** sizden bir karakter dizisi istenecektir. Bu karakter dizisi Identificaton kolonundaki isimlerle karşılaştırılıp dizinin yer aldığı isimler seçilecek/bırakılacaktır. Burada bilmediğiniz karakterlere * işareti verebilirsiniz. Örneğin Tag için **Cod*** dizisi girildiğinde Identification kolonunda Cod karakterleriyle başlayan tüm kayıtlar seçilecektir.

Ana ekranda sol alt köşede yer alan kutudaki üç gadget gönderim/alma işlemleri içindir. Bu kurunun yanında telefon ahizesi işareti ve hemen yanında da çift yönlü gösteren bir ok işareti bulunmakta. İlk gadget **Transmit Fax** ismini taşımakta. Bu gadget'ı seçtiğinizde sizden ' FAX OUT directory'sinden bir fax dosyası seçmeniz istenecektir. Bu dosyayı **IFF** olan bir resim dosyasını **Convert to Fax** gadget'ıyla fax dosyasına çevirerek elde edebilirsiniz. Konvert işlemine sokulacak IFF resim dosyasının 1 bitplane olması gerekmekte. Şayet resimde ikiden fazla renk kullanıldıysa, program bunları görmeyecektir. O yüzden çok renkli bir resmi ilk önce tek bitplane'e indirmeniz gerekmekte. **Receive Fax** ise, modeminizi hazırladıktan sonra dışarıdan bir fax gönderilmesini bekler. Fax başarıyla alındıktan sonra da, bunu diskete (FAX_IN directory'sine) sizin belirleyeceğinizi isim altında kaydeder. **View Reports** gadget'i yapılan tüm gönderim/alım işlemlerinin bir istatistiğini görüntüler. Burada sırayla işlem tarih ve saatini, gönderen/alan kişinin Identification'!, gönderim süresini. sayfa sayısını ve varsa hata mesajlarını görebilirsiniz. Bu işlem otomatik olarak yapıldığından, modemi ve bilgisayarı kurmanız ve arada sırada bu dosyayı incelemeniz yeterli. Yeni gelen fax'lar bu listenin hemen sonuna eklenir. Böylece fax sisteminizi dilerseniz gece de açık bırakabilirsiniz.

Ana ekranda açıklanması gereken en önemli kutulardan biri de, sağ üst köşede bulunan kutu. Buradaki gadget'lardan birini zaten az önce açıklamıştık (Convert to Fax). **Display/Print Fax** ise, disketten istediğiniz fax'i incelemenizi sağlar. Fax yüklenecek ve analiz edildikten sonra ekranın sol tarafında bulunan window'da gösterilecektir. Bu ekranın sağ tarafında da çeşitli gadget'lar mevcut. Bunlardan ilki yardımıyla fax'm ekran içersindeki pozisyonunu değiştirebilir ve dışarıda kalan kısımları da görebilirsiniz. Ekrandan büyük sayfalan incelemek için, bir diğer yöntemde fax sayfa boyutunu düşürmektir. Bunu da üzerinde 1:2, 1:3 ve 1:4 yazan gadget'larla sağlayabilirsiniz. 1:1 gadget'ı fax sayfasını tekrar orjinal boyutlarına getirir. Print gadget'ı ile fax'inizin yazıcıda basılmasını, Save IFF ile de fax'in IFF modunda bir resim olarak kaydedilmesini sağlayabilirsiniz.

Ana ekrandaki son kutuda ise **About** (program hakkında kısa bilgi), **Iconify** ve **Quit** gadget'ları bulunmakta. Iconify ile program arka fona atılarak WorkBench ekranı üzerine bir ikon yerleştirilir. Bu icon'a çift klik yaptığınızda da programa geri dönülür.

Evet, fax programının açıklaması bu kadar. Artık bürosunda fax kullanmak isteyenler için sonunda ucuz, fakat yüksek kaliteli bir çözüm. Üstüne de modemi bedava! Hoşçakahn ...*Cem GENCER*

Tanımı: Amiga yardımıyla FAX gönderip almanızı sağlar. Bunun için bir Fax-Modem almanız gerekmekte.

Evet, bu ay çok değişik bir utility açıklayacağım. Amiga'sını hem büro, hem de özel zevkler için kullananlar belki Amiga'yla Fax gönderilip alınabildiğini duymuşlardır. Evet, artık altı-yedi milyon verip kaliteli bir Fax cihazı almanıza gerek yok! Almanız gereken tek şey, sadece bir FaxModem. Bu modemler, hem normal modem gibi çalışmakta, hem de uygun program kullanıldığında bir fax'in yapabileceği işleri yapabilmekte. Normal fax'a göre çok daha üstün tabii. Örneğin normal fax'ta çok sorun olan kağıt ve mürekkep dertleri hiç yok. Sadece gelen fax'i kağıda basmak istediğinizde bir printer'e ihtiyaç duyarsınız. Bunun da pek sorun olacağını sanmam; zira Amiga'sını büro işleri için kullanan birisi çoktan bir kaliteli printer almıştır bence. Henüz FaxModem'i olmayanlar için bir-iki marka tavsiye edebilirim. Avrupa'da daha yeni çıkmış bir marka var: Zyxel. Fakat bu marka bir modem elime geçmediğinden test edemedim. Elimde şu an Supra FaxModem v32bis (meraklısına 14400 Baud normal, compress ve fall-forward ile 57600 Baud'a kadar çıkıyor) var ve bu modemle gayet kaliteli sonuçlar elde ettim. Supra'nın diğer FaxModem'leriyle de tabii aynı sonucu almak mümkün. Gönderdiğimiz ve aldığımız tüm fax'lar gayet kaliteli ve normal fax'dan hızlı olarak gidip geldi. Bildiğiniz gibi normal fax'lar genelde 4800 Baud'da çalışmakta. Fakat karşı taraftaki fax daha hızlı çalışabilen bir model ise, Supra'nın bu akıllı modemi transferi 9600 Baud üzerinden yapıyor. Bu sayede de tabii ki telefon faturası yansına düşüyor.

Dilerseniz artık programın kendisine geçelim. Program WorkBench üzerinden ikonla çalışıyor. Programın bulunduğu diskette iki directory var; bunlar **FAX_IN** ve **FAX_OUT.** Eğer programı kendi disketinize çekerseniz, bunlan da programın bulunduğu directory'e çekmeyi unutmayın; zira bunlar programın gelen ve gidecek olan fax'ları saklamak için kullandığı directory'ler. Harddisk kullananlar için bir de hard-disk install programı olduğundan

programı harddisk'e transfer etmenin bir sorun yaratacağını sanmam.

Programın kendisini çağırdığımızda, A-3000'e yakışan tipte bir dizaynın kullanıldığını farkediyoruz. Tüm gadget'lar renkli 3 boyutlu. Ekran 4 kutuya bölünmüş; bunların işlevleri de sırasıyla konfigürasyon ayarlama, fax basma/inceleme, fax gönderme/alma ve temel fonksiyonlar. Her kutuda üç gadget bulunmakta.

Hemen sol üst köşedeki kutudan başlayabiliriz. Bu kutunun sol tarafında bir telefon ahizesi ve yanında da soru işareti var. Buradaki ilk gadget, **Environment** ismini taşımakta. Kliklediğimizde de karşımıza temel parametreleri ayarlayabileceğimiz bir ekran çıkmakta. Bu ekran da kendi içinde üçe ayrılmış durumda. İlk sol üst taraftaki kısımda fax'i gönderen hakkında bilgiler ve fax'in başına ve sonuna eklenecek header'lar belirlenmekte. Gönderen bilgileri her fax'ta birlikte gönderildiğinden bunları girmeniz gerekmekte. **COMPANY,** şirket ismini gireceğiniz yerdir. Bunun hemen altında **Fax number** ile **Phone** var. Bunlar da fax'in bağlı olduğu telefon numarasıyla sizi normal olarak arayıp bulabilecekleri telefon numaralan. Daha aşağıda **Letterhead** ile fax'in başına eklenecek header'ı tanımlayabilirsiniz. Header'ları IFF olarak hazırlamalısınız. Aynı satırda bulunan <i> gadget'ını kliklediğinizde, disketten header dosyasını işaretlemeniz istenecektir. Program bu IFF header dosyasını yükleyip fax formatına çevirecek ve gönderdiğiniz fax'lann başına ekleyecektir. Bu header'a istediğiniz şekli (logoyu) de çizmeniz mümkün. **SIGNATURE** satırında da fax'in sonuna eklenecek yazıyı tanımlayabilirsiniz. Buraya da şirket adresi vs. hakkında bilgi girebilirsiniz. Dilerseniz isim ve imzanızı da signature dosyasına ekleyebilir ve fax'in daha değişik gözükmesini sağlayabilirsiniz.

Ekranın sağ üst köşesindeki kutuda ekran parametreleri bulunmakta. Bunlar kullanılacak olan font ismi ve boyutu, Sol ve sağ marjinler ve sayfa ayrımı modunda kullanılan sayfa uzunluğudur. Font olarak aynı diskette bulunan **GPFax_font** isimli fontun 11 piksel yüksekliğindeki versiyonu kullanılmakta. Bu fontu isteğinize göre değiştirebilirsiniz, fakat programın kendi fontu gayet güzel.

Ekranın alt yansında bulunan üçüncü kutuda ise modem parametrelerini ayarlayabilirsiniz. **Device,** kullanılan device ismidir ve serial.device olarak kalmalıdır. **Retry** ise meşgul alındığında arama işleminin kaç defa tekrarlanacağını belirlemekte kullanılır. Her arama arasına belli bir süre bekleme de koyabilirsiniz. Bunun için **Redial** delay'de belirtilen değeri istediğiniz şekilde saniye cinsinden ayarlamanız gerekmekte. Normali 30'dur ve bence 60'dan büyük değerler gereksiz. **Unit,** Commodore'un A-2232 multi-serial kartını kullananlar için geçerli. Bu kart bilgisayarınıza en az iki serial port eklediğinden, bu port'lardan birini seçmeniz gerekmekte. Bunu da Unit parametresiyle yapıyorsunuz. A-2232 kartına sahip olmayanlar bu değeri O'da bıraksınlar. **Dial mode** gadget'ı toggle olarak çalışmakta. Bu gadget'a bastığınızda üzerindeki yazı değişir. Bulunduğunuz semtin santralı dijital santral ise (telefonun tuşlarına bastığınızda değişik freakanslarda sesler geliyorsa) bu gadget'i tone moduna geçirin. -Aksi halde modem palsli arama yapar ye biraz (3-4 saniye) zaman kaybettirir. İstanbul gibi büyük şehirlerde oturanlar için bu gadget hep tone modunda kalmalıdır. **Init string,** modeminizin fax için kullanılacak olan tanımlama dizisidir. Buraya ATZOMO yazmanız en uygunudur. **Exit string** ise programdan çıkışta, modemi eski haline getirmek için kullanılan çıkış string'i. Buraya da ATZO yazmanız yeterli. Tabii modeminizin fax için özel S register'leri varsa, bunları init ve exit string'de değiştirebilirsiniz. Bu şekilde daha da yüksek verim almanız mümkün.

Ana menü ekranında parametre kutusu içinde inceleyeceğimiz ikinci gadget, **Options** ismini taşımakta. Burada genel bazı parametreleri açıp kapayabilirsiniz. Bunlar dışarıdan gelen aramaya modemin otomatik cevap vermesi ve fax alım moduna geçmesi **(auto-answer),** yazıcıya çıkış **(Prt driver),** KickStart 2.0'a uygun ikon kaydı **(WB2 icon),** fax dosyalarıyla beraber ikonlarının da kaydedilmesi **(Make Icons),** görüntü skalalama **(Image Scale),** her satır sonunda ekstra boşluk satın göndermesi **(Form Feed),** modemin sesini kapama **(Quiet modem)** ve şifreleme **(Use Security)** özellikleridir. Parametre kutusu içindeki üçüncü gadget ise **Phonebook** ismini taşımakta. Bu gadget yardımıyla geniş bir telefon rehberi tutabilirsiniz. İşinizde gerekli olan tüm fax numaralannı buraya kaydedip istediğinizde hemen kullanabilirsiniz. Phone-book gadget'ını kliklediğinizde karşınıza çıkacak ekranın üst kısmında telefon rehberinin içeriğinin bir kısmı yer almakta. Bunun aşağısında da yardımcı bazı gadget'lar mevcut. Telefon rehberi üç kolona ayrılmış. Bunlar **Identification** (Tanımlama), **Fax-number** (Fax hattının numarası) ve **Notes** (çeşitli notlar). Şirket ismi/ismi Identification altına yazabilirsiniz. Alt taraftaki gadget'lar da sırasıyla şöyle: **Add** (yeni bir kayıt ekle). **Remove** (kaydı sil), **Edit** (kaydı değiştir), **Tag** (pattern search+select), **UnTag** (pattern search+unselect), **Resort** (sıraya diz), **Save** (kaydet) ve **Load** (yükle)'dir. **Tag** ve UnTag'de sizden bir karakter dizisi istenecektir. Bu karakter dizisi Identificaton kolonundaki isimlerle karşılaştırılıp dizinin yer aldığı isimler seçilecek/bırakılacaktır. Burada bilmediğiniz karakterlere * işareti verebilirsiniz. Örneğin Tag için **Cod*** dizisi girildiğinde Identification kolonunda Cod karakterleriyle başlayan tüm kayıtlar seçilecektir.

Ana ekranda sol alt köşede yer alan kutudaki üç gadget gönderim/alma işlemleri içindir. Bu kutunun yanında telefon ahizesi işareti ve hemen yanında da çift yönlü gösteren bir ok işareti bulunmakta. İlk gadget **Transmit Fax** ismini taşımakta. Bu gadget'ı seçtiğinizde sizden FAX OUT directory'sinden bir fax dosyası seçmeniz istenecektir. Bu dosyayı IFF olan bir resim dosyasını **Convert to Fax** gadget'ıyla fax dosyasına çevirerek elde edebilirsiniz. Konvert işlemine sokulacak IFF resim dosyasının 1 bitplane olması gerekmekte. Şayet resimde ikiden fazla renk kullanıldıysa, program bunları görmeyecektir. O yüzden çok renkli bir resmi ilk önce tek bitplane'e indirmeniz gerekmekte. **Receive Fax** ise, modeminizi hazırladıktan sonra dışarıdan bir fax gönderilmesini bekler. Fax başarıyla alındıktan sonra da, bunu diskete (FAX IN directory'sine) sizin belirleyeceğinizi isim altında kaydeder. **View Reports** gadget'i yapılan tüm gönderim/alım işlemlerinin bir istatistiğini görüntüler. Burada sırayla işlem tarih ve saatini, gönderen/alan kişinin Identification'ı, gönderim süresini, sayfa sayısını ve varsa hata mesajlarını görebilirsiniz. Bu işlem otomatik olarak yapıldığından, modemi ve bilgisayarı kurmanız ve arada sırada bu dosyayı incelemeniz yeterli. Yeni gelen Çan'lar bu listenin hemen sonuna eklenir. Böylece fax sisteminizi dilerseniz gece de açık bırakabilirsiniz.

Ana ekranda açıklanması gereken en önemli kutulardan biri de, sağ üst köşede bulunan kutu. Buradaki gadget'lardan birini zaten az önce açıklamıştık (Convert to Fax). **Display/Print Fax** ise, disketten istediğiniz fax'i incelemenizi sağlar. Fax yüklenecek ve analiz ediltikten sonra ekranın sol tarafında bulunan window'da gösterilecektir. Bu ekranın sağ tarafında da çeşitli gadget'lar mevcut. Bunlardan ilki yardımıyla fax'in ekran içersindeki pozisyonunu değiştirebilir ve dışarıda kalan kısımları da görebilirsiniz. Ekrandan büyük sayfalan incelemek için, bir diğer yöntemde fax sayfa boyutunu düşürmektir. Bunu da üzerinde 1:2, 1:3 ve 1:4 yazan gadget'larla sağlayabilirsiniz. 1:1 gadget'ı fax sayfasını tekrar orijinal boyutlarına getirir. Print gadget'ı ile fax'inizm yazıcıda basılmasını, Save IFF ile de fax'in IFF modunda bir resim olarak kaydedilmesini sağlayabilirsiniz.

Ana ekrandaki son kutuda ise **About** (program hakkında kısa bilgi), **Iconify** ve **Quit** gadget'ları bulunmakta. Iconify ile program arka fona atılarak WorkBench ekranı üzerine bir ikon yerleştirilir. Bu icon'a çift klik yaptığınızda da programa geri dönülür.

Evet, fax programının açıklaması bu kadar. Artık bürosunda fax kullanmak isteyenler için sonunda ucuz, fakat yüksek kaliteli bir çözüm. Üstüne de modemi bedava!' Hoşçakalın

LhA v1.30r

Tanımı: Birden fazla dosyanın ya da çok uzun dosyaların tek bir dosya olarak arşivlenip saklamasını sağlar. Gerektiğinde de bu arşivi aynı programla açabilirsiniz.
Bulunduğu disketler : Fish disketleri, UnderWater Dreams Modem Packers

Evet, bu ay değişik bir utility'miz daha var. Bu utility ile çalışmalarınızı tek bir dosya halinde back-up'layabilirsiniz. Bir sürü dosyanın disketlerde arşivli olarak düzenli tutulması epey bir çaba gerektirir. Hele bir de bu arşivi arada sırada tazelemeniz gerekiyorsa işiniz daha da kötü.

Özellikle arşivlemeler için geliştirilen özel bazı algoritmalar kullanan arşivleme programlarının yazılması epey uzun bir geçmişe dayanmakta. Bu tür programlar özellikle network ve modem kullanan büyük sistemlerde uzun sürelerden beri mevcut. Unix ve MŞ-DOS sistemlerinde bu tür arşivleme programlan arasında en ilkler arasında herhalde ZOO ve ARC yer almakta. Bunların Amiga'da çalışan versiyonları da mevcut. Fakat bunlarda kullanılan algoritmalar çok basit olduğundan ve yeni versiyonları yapılmadığından bunlar kısa süre içinde yerlerini başka arşivleyicilere bıraktılar.

Amiga'da ve kısmen de olsa IBM uyumlu bilgisayarlarda çıkan en ünlü arşivleme programlan arasında bir sürü değişik versiyonu bulunan Warp (.WRP), PkaZip (ZIP), DiskSmasher (DMS) ve son olarak da LhArc (.LHA) var. Bahsettiğim bu arşiveleme programları iki gruba ayrılmaktalar: Disk arşivleyiciler ve file arşivleyiciler. Disk arşivleyiciler arasına da Warp ve DiskSmasher girmekte. Bunlar bir disketi track track okuyup bu track'ları sıkıştırır ve arşivlerler. Fakat böyle bir arşivleme sistemi sadece update edilmeyecek file'ların bulunduğu disketler için mantıklıdır. Bunların başka bir kullanım alanı da track track yükleyen programların da arşivlenebilmesini sağlamak. Bu şekilde bu tür disketler de normal bir AmigaDOS arşiv dosyasına çevrilebilir ve gerektiğinde açılarak kullanılabilir. Bu da özellikle modem kullanan kişilere büyük kolaylık sağlamakta; zira track track yükleyen bir disket başka bir şekilde asla modem aracılığıyla karşı tarafa gönderilemez.

Burada ele aldığım arşivleme programı file arşivleyiciler arasına girmektedir ve şimdiye kadar kullanılan en iyi algoritmalar da bu programda bulunmaktadır. Daha önce LhArc ile çıkan -IhO- ve -İh 1- arşivleme algoritmalarının yanı sıra çok yeni olam -lh4- ve -lh5- algoritmalarını destekleyen bu program, aslında sanki LhArc'ın yeni versiyonu gibi gözükmekte. LhA, Lempel-Ziv adı verilen sıkıştırma mantığını ve Huffman saklama biçimini kullanmakta. Bunlar, şu an geliştirilen en son ve en kaliteli arşivleme algoritmaları. Programda kullanabileceğiniz bütün komutlar ve parametreler LhArc'ınkilerle aynı. Bunun üzerine tabii ki bir sürü de yeni fonksiyon mevcut. Bu yüzden bu açıklama aslında hem LhArc, hem de LhA için geçerli sayılabilir. Tabii LhArc türevleri olan Lz ve LhArcA arşivleyicileri de aynı komut ve opsiyonları kullandığından bunlarla da pek sorununuzun kalacağını zannetmiyorum.

LhA'nın kullandığı algoritmalar sayesinde saklanan dosyalarda bunlar açılmadan önce kontrol toplamları kontrol edilir. Bu kontrol toplamına kısaca CRC (Cyclic Redundancy Check) denmekte. Bu CRC değeri arşivlenen dosya içersindeki byte'ların toplamıdır. Bu toplamın değeri 16 bitle sınırlandırmıştır. Eğer bu değer hexadecimal $ffff değerini geçerse, tekrar başa ($0) dönülür. Değerin aslında tek amacı, dosyanın bozuk olup olmadığını kontrol edebilmek içindir.

Gelelim programımızın kendisine. Programı CLI üzerinden ya da DiskMaster gibi bir utility aracılığıyla çağırabiliriz. Bu ikinci yöntemi yazımın en sonunda kısaca açıklayacağım. Bu açıklamayla arşivlemelerinizi DiskMaster üzerinden rahatlıkla yapabilirsiniz.

Programın hemen hemen hiçbir şeye gereksinimi yok. KickStart vl.2 ve vl.3 kullananlar, programı yükledikleri diskete ya da harddiske arp.library'i de eklemeyi unutmasın. Bu library'i piyasadaki utility disketlerinin çoğunda (Libs directory'sinde) ya da Fish PD disketlerinin içine bulabilirsiniz. Zaten programın kendisi de Fish disketlerinden geldiğinden, library genelde yanında birlikte bulunmakta. KickStart 2.0 kullanıcılarına Libs directory'sine arp.library'i eklemelerine gerek olmadığını hatırlatmak isterim. Zira KickStart 2.0'da arp.library'nin çok daha gelişmiş bir versiyonu ROM içersinde mevcut. Program, bunu otomatik olarak algılar ve kullanır. Ekstradan birşey yapmanıza gerek yok.

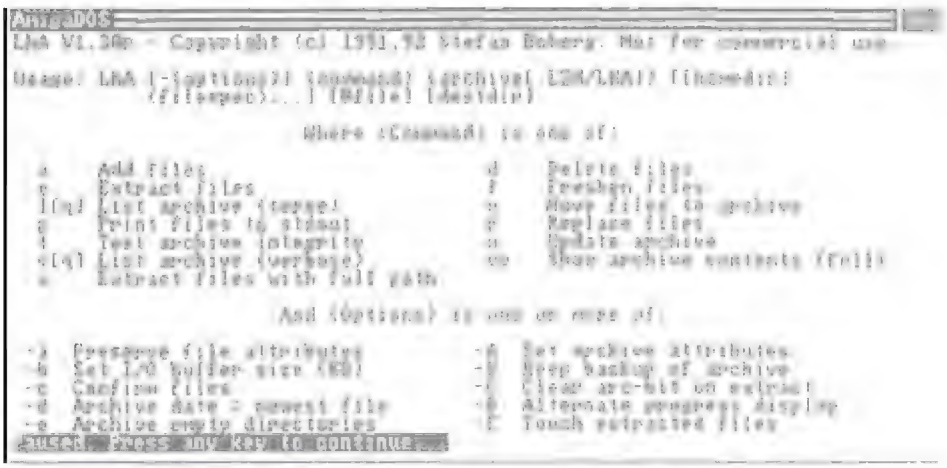
Dilerseniz artık programın CLI üzerinden nasıl kullanıldığını görelim:

LhA |-opsivon] <komut> <arşiv dosvası> [[Root] [File]] [@] [DestDir]

Programı CLI'dan yukarıdaki gibi çağırabiliriz. Burada ilk iki parametrenin sırası farketmez. Bunları istersek tüm komut satırına serpiştirebilir ya da istersek en başta sıralı olarak toplayabiliriz. En mantıklısı yine de tabii ki sıralı olması. Bu şekilde aklımız da karışmaz. Yukardaki komut satırında köşeli parantez ([,]) içinde belirtilen parametreler girilmese de, program doğru çalışır. Bu parametreler opsiyonel (isteğe göre) parametrelerdir. Fakat diğer parantezlerde (<,>) bulunan parametreler kesin girilmelidir.

Gelelim yukardaki parametreleri tek tek tanıtmaya. İlk parametre olan opsiyon çeşitli çalışma parametrelerini değiştirmemizi sağlar. Bu parametrelerin başında birer <-> işareti bulunmalıdır. Aksi halde parametre yerine komut gibi algılanacağından, istemediğiniz işlemler gerçekleşebilir. İkinci parametre olan komutları ve opsiyonlan daha aşağıda detaylı olarak tanıtacağım. <arşiv dosyası> parametresiyle çalışmaların (okuma/yazmaların) yapılacağı arşiv dosyasının ismini vermeniz gerekmekte. Bu ismi verirken komple director) dizilimini ve file ismini CLI komutlarında olduğu gibi girmelisiniz (Device:Directory[/aît dir...]/file ismi). Eğer file ya da dir isimleri içerisinde boşluklar mevcutsa, komple directory dizilimini çift tırnaklar (") içinde yazmalısınız. [Root] parametresi, özellikle harddisk kullananlar için bir hayli yararlı bir fonksiyondur. Eğer bir directory içinde alt directory'leri ve/veya file'lan arşivliyorsanız ve üst directory'nin isimlerinin kaydedilmesini istemiyorsanız, buraya aktif directory'nin ismini doğru olarak yazmalısınız. Bu şekilde arşivlenen file'lar açılmaya kalkışıldığında, tekrar en ana directory'ler yaratılmaya kalkışılmayacak, sadece arşivlenmiş directory'ler ve file'lar açılacaktır.

[File] parametresi ile arşivlenmesini istediğimiz file isimlerini belirleyebiliriz. Burada pattern matching adı verilen karşılaştırmalı arşivleme yöntemini kullanabiliriz. Bu şekilde istemediğimiz bazı file'lan (örneğin başında/ içersinde/ so-



nunda belli bir karakter/karakter dizisi bulunan dosyaları) arşivlemeyebiliriz. Bu özellik alfabetik arşivlemelerde ya da sadece belli dosyalan (source dosyaları mesela) arşivlemek için bir hayli yararlı bir yoldur. Şimdi dilerseniz, bu karşılaştırma yönteminde kullanılan özel işaretleri kısaca görelim. Bu işaretler file ismi içersinde kullanılabilir ve duruma göre değişik işlevler üstlenebilirler.

* ve # - File isminin başında kullanıldığında bu karakterden sonra gelen isim dizisi ile biten file'lar arşivlenir. İsmin ortasında kullanıldığında, bu sembolün solundaki karakter dizisiyle başlayan ve sembolün sağındaki karakter dizisiyle biten tüm dosyalar işlenir. En sonda kullanıldığında, sembolün solunda bulunan karakter dizisiyle başlayan file'lar arşivleme işlemine tabi tutulur. * ve # sembolleri anlayabileceğiniz gibi bilinmeyen n karakteri temsil ediyor. İşlem yapılacak tüm file isimleri, teker teker okunur ve karşılaştırma yapılır. Sonuçta karşılaştırma işlemini başarıyla geçen file isimleri de arşive eklenilir.

? - Bu sembol aynı */# sembolleri gibi çalışır. Aralarındaki tek fark ? sembolünün BİR bilinmeyen karakteri temsil etmesidir.

[@] ile, dilerseniz işlenecek dosyalan bir ASCII dosyasından okutabilirsiniz. Bu ASCII dosyasının her satırında ayrı bir file ismi (doğru directory dizilimi ile beraber!) bulunmalıdır. @ işaretinden hemen sonra, aralık bırakmadan bu ASCII dosyanın directory dizilimini ve ismini yazmalısınız. Tabii boşluk kullanılıyorsa (") işaretlerini kullanmayı unutmuyorsunuz.

[DestDir] ile arşiv açarken açılan dosyaların kaydedileceği directory'i belirleyebilirsiniz. Bu şekilde açılan dosyaları harddisk'inizin (ya da disketinizin) istediğiniz bir directory'sine gönderebilirsiniz.

Gelelim programda kullanılan komutlara. Bunları aşağıda açıklamalarıyla beraber bir liste olarak bulabilirsiniz.

a : Add files

Arşive dosya ekle. Eğer arşiv dosyası mevcut değilse bunu yarat.

d : Delete files

Arşivden dosya sil.

e: Extract files

Arşivdeki dosyaları aç. Bu komut -x opsiyonel parametresini gözönüne alır.

f: Freshen files

Arşivdeki dosyaları yenileriyle tazele.

1: List archieve

Arşiv içeriğini göster. Burada göreceğiniz kolonlar sırayla **Original** (orjinal dosya boyu). **Packed** (sıkıştırılmış dosya boyu), **Ratio** (yüzde olarak sıkıştırma oranı), **Date** (dosya yaratılış tarihi), **Time** (dosya yaratılış zamanı) ve **Name** (dosya ismi)'dir.

I(| : List quick

Arşivde bulunan dosyaların sadece isimlerini (directory dizilimi olmaksızın!) ekrana yazar. Eğer arşivde boş bir directory mevcutsa bunun yerine bir boş satır basılır.

m : Move files to archieve

Aynı add gibi çalışor; fakat arşivlenen dosyaların orijinallerini siler.

p : Print files to stdout

Arşivlenen dosyaları ekrana yazar. Bu komut ile arşivlenen ASCII yazı dosyalarını Kayıt etmeden açarak görüntüleyebilirsiniz.

r: Replace files

Eğer belirtilen file'lar zaten arşivde bulunuyorsa, bunlar arşivdeki kopyalarının üzerine yazılır.

t: Test archieve

Arşiv içeriğini teker teker açarak kontrol edilmesini sağlar. Açılan dosyalar hiçbir yere kaydedilmez.

u : Update archieve

Eğer işlenecek dosyalar arşivde mevcut değilse, bunlar arşive eklenilir. Mevcutlarsa da eskisi silinerek yenisi üzerine kaydedilir.

v : List archieve verbosed

Arşiv içeriği dosyaların komple directory dizilimleri ve dosya açıklama notlan (Comment) ile beraber listelenir.

vq : List archieve verbose quick

Arşiv içeriğindeki dosyaların sadece directory dizilimleri ve fi-

le isimleri listelenir.

vv : List archieve full

Burada da arşiv içeriğinin listesini alabilirsiniz. Fakat bu komutla bazı ekstra bilgileri de görebilirsiniz. Bu fazladan bilgiler **Atts** (file protect flag'ları), **Method** (sıkıştırma metodu), **CRC** (CRC kontrol toplamı), L (header tipi) ve OS (hangi sitemde sıkıştırıldığı)'dur. Son bilgi ile dosyaların hangi bilgisayarlar için olduğunu anlayabiliriz (Amiga, Unix, MS-DOS). Bu listeleme şekli tüm satın kapladığından file ismi ve directory dizilimi ikinci satıra, varsa file açıklaması da üçüncü satıra yazılır.

x : Extract files

Arşivde bulunan dosyalan direkt olarak destination directory'sine açar.

Evet komutlar da bu kadar. Şimdi de dilerseniz opsiyonel parametreleri görelim. Opisonel parametrelerin çoğu açma/ kapama anahtarı gibi kullanabilirsiniz. Opisyonel parametreden sonra yazacağınız bir 0 değeri bu parametreyi kapatır, 1 ise açar. Eğer değer verilmezse son durum kontrol edilir ve bunun zıttı (1 ise 0, 0 ise 1) kullanılır.

-a : Store/restore file protection flags

Arşivlenen dosyaların file protect flag'lannı da kaydeder ve açma sırasında bunlan orjinal dosyalarda olduğu gibi yapar, a, u, f, e ve x komutlarıyla kullanılabilir. Normalde açıktır.

-A : Set archieve protect flags to '—RW-D'

Arşivdeki tüm dosyların protect flaglannı '—RW-D' konumuna getirir, a, u. f ve d komutlarıyla kullanılabilir. Normalde kapalıdır.

-b : Set I/O buffer size

Disk okuma/yazma işlemlerinde kullanılacak buffer boyutunu belirlemenizi sağlar. Değeri Kbyte cinsinden parametreden hemen sonra girmelisiniz. Normalde değer 32 KByte'dır. Bu değer ne kadar büyük olursa işlemler o kadar hızlanır. Bütün komutlar için geçerlidir.

-B : Keep backup

Bu parametre LhA 1.30r'de daha tamamlanmış değildir. Normalde kapalıdır ve tüm komutlar için geçerlidir.

-c: Confirm files

Arşiv üzerinde işlem yaparken işlenilen her dosyayı onaylamanız istenecektir. Her komut için geçerlidir ve normalde kapalıdır.

-C : Clear arc-bit on extract

Arşivdeki dosyalan açarken açılan her file'ın A protect flag'ını kapatır, e ve x komutlannda kullanılabilir ve normalde açıktır.

-d : Archieve date-newest date

Arşiv dosyasının tarihinin arşivdeki en yni dosyanın yaratılış tarihiyle aynısı olması sağlanılır, a, u, f ve d komutları için geçerlidir ve normalde kapalıdır.

-D : Alternate progress display

Arşivle ilgili işlemlerde kullanılacak olan işlem göstergesini belirlemenizi sağlar. Kullanabileceğiniz değerler şunlardır:

0 - xxxxxxx/yyyyyyy tipi gösterge. xxxxxxx işlenilen byte miktarını, yyyyyyy ise o dosyaya ait toplam byte miktannı gösterir.

1 - Her işlem adımında 45 derece dönen bir çizgi.

2 - Dosyanın işlenilen miktarı yüzde olarak gösterilir.

3 - İşlenilen byte miktarı büyüyen çubuk halinde görülür.

Normali 0 modudur; fakat 3. mod bence göze en hoş gelenidir. Bu parametre bütün komutlar için geçerlidir.

-e : Archieve empty directories

Varsa boş directory'lerin de arşivlenmelerini sağalar. Bunu kullanarak boş directory'ler de mevcutsa orijinaldeki directory diziliminin aynısını yaratabilirsiniz. Normalde kapalıdır ve bu komut sadece a, u ve f komutları için geçerlidir.

-E : Touch extracted files

Arşivden açılan dosyaların tarihlerinin arşivin yaratılış tarihiyle aynı olması sağ-

lanılır, e ve x komutlarıyla çalışır ve normalde kapalıdır.

-f: Ignore filenotes

File açıklamalarının (Comment) gözardı edilmelerini sağlar. Normalde açık olan bu parametre tüm komutlar için geçerlidir.

-g : Garble files with password

Arşivlenen dosyalara özel bir şifre eklenmesini sağlar. Bu şifre bilinemediği takdirde, dosya açılamaz. LhA'nın bu versiyonunda bu opsiyon daha kullanılmamakta. Opsiyon tüm komutlar için geçerlidir.

-G : Only extract newer files

Daha önceden açılmış arşiv dosyalarına daha yeni bir arşivden dosya eklenilmek istendiğinde bu opsiyon kullanılmalıdır. İkinci arşivdeki bir file daha önceden açılmı ise ve ilkinin tarihi yenisine göre eskiyse yeni dosya açılır ve eskisinin üzerine yazılır. Şayet ikince arşivde bulunup da açılmamış bir file varsa bu açılır. Bu parametre e ve x komutlarıyla çalışır ve normalde kapalıdır.

-h : Disable homedir's

LhA çağrımında kullanılmışsa Root directory'lerin kullanılmamasını sağlar. Sadece a, u ve f komutlarıyla kullanılabilir. Normalde kapalıdır.

-H : Write header type

Kullanılan header bilgisinin tipini belirler (0-3). Normali 0'dır.

•i: Read file-list from file

İşlenecek file'ların isimlerinin ASCII yazı dosyasından okunmasını sağlar. ASCII dosya ismi (directory ile beraber!) - i'den hemen sonra yazılmalıdır. Komut satınndaki @ parametresiyle aynı işlevi görür. Her komut için geçerlidir.

-I : Ignore LHAOPTS

WorkBench'in SetEnv komutuyla tanımlayabileceğiniz CLI değikeni LHAOPTS'un gözardı edilmesini sağlar. Bu değişkene yazılan değer I/O buffer size olarak algılanacaktır.

-k : Keep partial files

Bir hata yüzünden arşivde yanm kalan file'lann silinmemesini sağlar. Bu şekilde gerektiğinde dosyayı kurtarabilirsiniz. Her komut için geçerlidir ve normalde kapalıdır.

-K : Kill empty directories

M komutunu kullandığınızda source'taki boş directory'lerin silinmesini bu parametre yardımıyla sağlayabilirsiniz. Normalde kapalıdır.

-I: Make filenames lowercase

Arşivlenen tüm file isimlerini küçük harflere çevirir. Her komut için geçerli olan bu parametre normalde kapalıdır.

-L: Create filelist

Parametreden sonra verilen file'a ASCII olarak arşivdeki tüm file'lar directory dizilimleri ile birlikte yazılır.

-m : Mo messages for query

Arşiv üzerinde yapılan işlemlerde LhA programı tarafından gelecek tüm sorulara otomatik olarak Yes (evet) cevabı verilmesini sağlar. Bütün komutlar için geçerlidir ve normalde kapalıdır.

-M : No autoshow files

Arşiv içersinde sonu <.diplayme> ile biten bir ASCII yazı dosyası vara bu ekranda gösterilir. -M ile bunu kapayabilirsiniz. Normalde zaten kapalıdır. Bu parametre tüm komutlar için geçerlidir.

-n : No byte progress indicator

İşlenilen byte miktarının gösterilmemesini sağlar. Normalde kapalıdır.

.N : No progress indicator

İşlem durum göstergesini tümden kapatır. Normalde kapalıdır ve kullanıldığında tüm komutlar için geçerlidir.

-p : Arşivlenecek dosya yüklenildikten sonra kısa bir bekleme süresi konulur. Normalde kapalıdır.

-P: Set task priority

LhA için ayrılan task'in öncelik değerini değiştirmenizi sağlar. Ufak arşiv dosyalannda bunun pek etkisi olmaz ama MByte dolaylarındaki dosya uzunluklarında fark olacaktır. Kullanabileceğiniz değerler -5 ve 5" arasındadır. Normalde bu, LhA'yı çağıran programın ya da CLI'in task priority'si ile aynıdır. CLI'in normal task priority'si O'dır.

-s : Add files with a-flag unset

Arşive eklenen dosyaların a protect

flag'ını siler. Normalde kapalıdır.

-S : Set a-flag on archieved files

Arşivlenen dosyaların a-flag'ını set eder. Normalde kapalıdır.

-t: Extract only new files

Arşivden sadece yeni dosyalan açar. Varolan dosyalan silmez.

-T : New and newer files

Arşivdeki dosyalan açar; DestDir'de mevcutlarsa tarihleri karşılaştırılır ve eski daha önceden açılmış olan dosya eskiyse bu silinerek yeni dosya üzerine yazılır.

-u : Make filenames uppercase

Arşivde işlenen dosyaların isimlerini büyük harflere çevirir. BU şekilde arşivlerinizi MS-DOS'a aktaracaksanız sorun oluşmaz; zira MS-DOS'daki en büyük arşivleme uyumsuzluklarından biri file isimlerinin devamlı büyük harf kullanmasıdır. Normalde kapalı olan bu opsiyon tüm komutları etkiler.

-U : Set update interval

Açma/arşivleme işlemlerinde görülebilen byte göstergesindeki artış miktarının her seferinde kaçar KByte'lık olacağını belirlemenizi sağlar.

-v : Set compression speed

Arşivleme hızını belirlemenizi sağlar. Bu hız, arşivin boyutlarını ekler. Eğer hızlı arşivlemeyi seçmişseniz, dosyalannız fazla sıkıştırılmadan saklanacaklardır. Fakat yavaş arşivleme modunda da ise bir hayli bekleyebilirsiniz. 0 ile 9 arasında değer alabilen bu opsiyon için en ideal değer ve normal değer 5'dir. Bu şekilde %99'luk bir verim sağlayabilirsiniz.

-w : Set work directory for temporary files

Arşivleme ve açma işlemleri sırasında LhA kendine bazı özel dosyalar yaratır ve işlem sonucunda da bunları siler. Bu opsiyondan hemen sonra gireceğiniz directory dizilimi ile bu özel dosyaların nereye kaydedileceğini belirleyebilirsiniz. LhA, belirtilen directory'i bulamadığında destination directory'sini kullanacaktır. Normalde bu directory T'dir. Bu directory'i RAM:'de hir directory olarak gösterirseniz program daha da hızlı çalışabilir.

-W: Exclude filenames

Belli dosya isimlerinin işlenmemesini sağlayan bu opsiyon v1.30r'de çalışmamakta.

-x : Preserve and use pathnames

Arşive file isimleriyle birlikte saklanan directory dizilimlerinin açılma işlemi sırasında orjinalde olduğu gibi yaratılmasını ve file'ların doğru directory'lere kopyalanmasını sağlar.

•X : Do not append suffix

Arşiv yaratırken arşiv dosyasının ismi sonuna <.LHA>/<.LZH> takılarını eklemez.

-y : Always append suffix

Arşiv yaratırken arşiv dosyasının isminin sonuna kullanılan arşivleme sistemine göre <.LHA> ya da <.LZH> ekler.

-Y : Store big files witth ratio<%3

Uzunluğu 32 KByte'dan büyük olan file'larda %3'ün altında bir sıkıştırma oranı elde edilirse, bu dosyanın sıkıştırılmadan arşive eklenmesini sağlar. Bu sayede sıkıştırılması çok zor olan dosyaların açılmalarında uzun süre beklemeniz gerekmez.

-z : Do not compress at all

Yapılan arşivleme işlemlerinde sıkıştırma kullanılmaz.

-Z : Compress archieves

Daha önceden diğer bir arşivleyiciyle yaratılmış dosyanın tekrar sıkıştırılmasını sağlar. Kullanılabilen arşivleyici ekleri şunlardır: .lzh, .lha, .zoo, .zip, .arj, .arc, .dms, .wrp, .lhw, .zap, .pak, .pp, .gif ve jpg. Bazen adı geçen arşivleyiciler eski olduklarından sıkıştırma işleminde çok az verimli sonuç alınabilir. Bu durumda bu dosyayı duruma göre tekrar sıkıştırmakta fayda olabilir. Normalde kapalıdır.

-0 : Use LhArc v1.x compression

LhArc vl.x tipi (-lhl- algoritmasına gore) sıkıştırma yapar. File isminin sonuna eklenen takı <.lzh> olur.

-1: Use LhA compression

LhA tipi (-lh4- algoritmasına göre) sıkıştırma yaparak dosya isminin sonuna <.lha> takısını ekler.

-2 : Use new LhA compression

Yeni tip LhA (-lh5- algoritması) sıkıştırmayı kullanır. Takı yine <.lha>'dır.

-Qa : Use simple console I/O

En basit console moduna geçer. Bu şekilde programın gerçekleştireceği kursor hareketlerini, byte durum göstergesini kapayabilirsiniz. Normalde kapalıdır.

-Qd : Delete autoshow files

Arşivdeki autoshow file'lann (dosya isminin sonu <.diplayme> takısı ile biten ASCII dosyalar) gösterildikten sonra arşivden silinmesini sağlar.

-Qh : Set Huffman buffer size

Huffman kodlamada kullanılacak olan buffer bölgesinin boyutlarını belirlemenizi sağlar. Değer KByte cinsinden 4 ile 64 arasında girilmelidir. Normali 16 KByte'dır.

-Qo : Ignore options after command

Komuttan sonra gelebilecek opsiyonel parametrelerin gözardı edilmemelerini sağlar. Şayet arşivlenecek dosya isimlerinden biri <-> ile başlıyorsa, bu parametreyi kullanmalısınız. Aksi halde dosya isminin ilk karakteri opsiyonel parametre olarak algılanarak istenmeyen sonuçlar doğabilir.

-Qp : Ignore delete protection flag

Eğer m komutunu kullanıyorsanız ve arşivlenen dosyanın protect flag'larından D kapalı konumdaysa (silinemez dosya!), bu flag dikkate alınmaz ve dosya yine de silinir.

-Qr : Skip datestamp check

Arşivleme ve açma işlemleri sırasında dosyanın ve arşivin tarihleri karşılaştınlmaz.

-Qw : Disable wildcards

Program satırında kullanabileceğiniz pattern matching sembollerinin gözardı edilmesini sağlayabilirsiniz. Dosya ismi içersinde #, ? veya * kullanılıyorsa bu parametreyi açmalısınız.

Opsiyonel parametreler de bu kadar; ne de az değil mi? Şimdi programı kullanmanızı rahatlatacak bir-iki ufak tiyo vermek istiyorum. İlki programı bir batch file aracılığıyla çağırın. Bu sayede kullanacağınız tüm parametreleri önceden belirlemiş olursunuz ve CLI'da doğru yazdım mı diye zaman kaybetmezsiniz. Birçok file'ı (en az 40) sıkıştırırken, ilkönce bu file'ları sıkıştırmadan (-z -r a ile) arşivleyin. Daha sonra da -Z -Qh64 yardımıyla yaratılan bu arşiv dosyasını sıkıştırın. Bu sayede gerekli dosyalan çok hızlı olarak topladıktan sonra bilgisayarınızın başından kalkabilirsiniz. Diğer durumda devamlı bilgisayar başında oturmanız gerekebilir.

Bir diğer tiyo'da I/O buffer size'ı düşürmek. Bu sayede işlemlerde çok çok azlık bir zaman kaybı oluşacaktır; fakat arşivlemede yarım kalan dosyalan kurtarmanız daha kolay olacaktır.

Gelelim DiskMaster aracılığıyla LhA'nın nasıl kullanılacağına; bunun için DiskMaster vl.3 ya da vl.4'ü kullanabiliriz. Programın menü çubuğundaki son menü arşivleme işlemleri için aynlmıştır. Şimdi ilk önce DiskMaster'ı yüklediğiniz disketin c directory'sine LhA programını kopyalayın. İsmini de Lh yapın. Bu işlemden sonra kullanılacak olan parametre ve komutlan belirlemeniz gerekmekte. Bunu da hiçbir file seçmeden arşiv menüsünden LhArc Extract, LhArc Add veya LhArc List'i seçin. Karşınıza çıkacak requester'a komutun ismini (c:Lh) yazdıktan sonra dilediğiniz opsiyonel parametreleri ve komutlan yazabilirsiniz. Arşivlenecek dosya ismi olarak da %s yazın. Bu sayede mouse ile seçeceğiniz dosyalan arşivleme/ açma işlemine tâbi tutabilirsiniz. Son olarak da **Save Config** ile yaptığınız bu ayarlamalan diskete kaydedin. Artık arşivlemek için sadece işlenecek dosyalan mouse ile seçmeniz ve ardından (!) arşiv menüsünden LhArc Add'i seçmeniz yeterli olacaktır. Aynı şekilde LhArc Extract'i ve LhArc List'i kullanabilirsiniz.

AMIGA ASSEMBLER

Cem GENCER

Selam! Bu ay yine size yine komutlarla başbaşa bırakacağım. Artık ne yazıkki komutlar bitmeden diğer konulara dönemeyeceğiz. Bu ay herhalde en büyük kısmını atlatacağız. Kalan kısmı da gelecek aya bırakıyorum. Şimdilik hoşçakalın ...

Komut: EOR (do logical ExOR)
Kullanım şekilleri: EOR Dx,Dy / EOR Dx,(Ay)
EOR Dx,(Ay)+ / EOR Dx,-(Ay) / EOR Dx,d(Ay)
EOR Dx,d(Ay,Dy) / EOR Dx,$yy.W / EOR Dx,$yyyy.L
Açıklama : Source data register'ındaki sayıyı destination'un içeriği ile Exor'layarak sonucu destination'a yazar.
Etkilenen flaglar : -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

EOR Dx,Dy	= 4 CLCK, 4 CLCK, 8 CLCK
EOR Dx,(Ay)	= 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
EOR Dx,(Ay)+	= 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
EOR Dx,-(Ay)	= 14 CLCK, 14 CLCK, 22 CLCK
EOR Dx,d(Ay)	= 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
EOR Dx,d(Ay,Dy)	= 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
EOR Dx,$yy.W	= 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
EOR Dx,$yyyy.L	= 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK

Komut: EORI (ExOR Immadiatly)
Kullanım şekilleri: EORI #xxxx,Dy / EORI #xxxx,(Ay)
EORI #xxxx,(Ay)+ / EORI #xxxx,-(Ay) / EORI #xxxx,d(Ay)
EORI #xxxx,d(Ay,Dy) / EORI #xxxx,$yy.W
EORI #xxxx,$yyyy.L/ EORI #xxxx,CCR / EORI #xxxx,SR
Açıklama : Verilen sabit değeri destination'un içeriği ile Exor'layarak destination'a yazar.
Etkilenen flaglar : -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

EORI #xxxx,Dy	= 8 CLCK, 8 CLCK, 16 CLCK
EORI #xxxx,(Ay)	= 16 CLCK, 16 CLCK, 28 CLCK
EORI #xxxx,(Ay)+	= 16 CLCK, 16 CLCK, 28 CLCK
EORI #xxxx,-(Ay)	= 18 CLCK, 18 CLCK, 30 CLCK
EORI #xxxx,d(Ay)	= 20 CLCK, 20 CLCK, 32 CLCK
EORI #xxxx,d(Ay,Dy)	= 22 CLCK, 22 CLCK, 34 CLCK
EORI #xxxx,$yy.W	= 20 CLCK, 20 CLCK, 32 CLCK
EORI #xxxx,$yyyy.L	= 24 CLCK, 24 CLCK, 36 CLCK
EORI #xxxx,CCR	= 20 CLCK, 20 CLCK,-------
EORI #xxxx,SR	= 20 CLCK, 20 CLCK,-------

Komut: EXG (EXchange data)
Kullanım şekilleri: EXG Dx,Dy
Açıklama: İki data register'ının içeriğini birbirleriyle değiştirir.
Etkilenen flaglar :-----
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
EXG Dx,Dy =....., ------ , 6 CLCK
Komut: EXG (EXchange data)
Kullanım şekilleri: EXG Ax,Ay
Açıklama : İki adres register'ının içeriklerini değiştirir.
Etkilenen flaglar :-----
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
EXGAx,Dy = ------ ,..... , 6 CLCK
Komut: EXG (EXchange data)
Kullanım şekilleri: EXG Ax,Dy
Açıklama : Adres register'ıyla data register'ının içeriklerini değiştirir.
Etkilenen flaglar :-----
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
EXGAx,Dy = ------ , ------ , 6 CLCK
Komut: EXT (EXTended data)
Kullanım şekilleri: EXT **Dy**
Açıklama : Data register'ının içeriğindeki 7./15. biti geri kalan 16./24. bite (8./16. bitten itibaren) kopyalar. Eğer data register'ının içeriği byte ise 7. bit, word ise 15. bit kopyalanan bit olur. Bu şekilde byte bir değerini word, word bir değerini de longword yapabilirsiniz.
Etkilenen flaglar : -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
EXT Dy = ---, 4 CLCK, 4 CLCK
Komut: İLLEGAL
Kullanım şekilleri: İLLEGAL
Açıklama : 4 numaralı trap vektörünü çalıştırır. Bu şekilde programınızın bir yerinden hata verdirerek çıkış sağlayabilir ve register'lann da içeriklerini de görebilirsiniz. Fakat açılan ekranlar, ayrılan hafızalar açık kalacaklarından bunları elle kapamak (j<EndLabel>) gerekmektedir.
Etkilenen flaglar :.....
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
İLLEGAL = ------ , ——,--------
Komut: JMP (JuMP)
Kullanım şekilleri: JMP -(Ay) / JMP d(Ay) / **JMP** d(Ay,Dy)
JMP $yy. W / JMP $yyyy.L / JMP d(PC) / JMP d(PC,Dy)
Açıklama : Hafızada direkt olarak bir adrese geri dönüşsüz dallanma yapılır. Dallanılan rutinde RTS komutu ile karşılaşıldığında da program bitirilir.
Etkilenen flaglar : ----
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
Bu komutta .b,.w ya da .l takılan kullanılmaz.

JMP-(Ay)	=16 CLCK
JMPd(Ay)	=18 CLCK
JMPd(Ay.Dy)	=22 CLCK
JMP $yy.W	=18 CLCK
JMP $yyyy.L	= 20 CLCK
JMPd(PC)	=18 CLCK
JMPd(PC,Dy)	=22 CLCK

Komut: LEA (Load Effective Address)
Kullanım şekilleri: LEA (Ax),Ay / LEA d(Ax),Ay
LEA d(Ax,Dx),Ay / LEA $xx.W,Ay / LEA $xxxx.L,Ay
LEA d(PC),Ay / LEA d(PC,Dy),Ay
Açıklama : Verilen adres ya da adres register içeriğindeki adresi destination adresine yazar. LEA <Label>,Ay aynı zamanda MOVE.L #<Label>,Ay işlevi daha az CLCK ile yapar. Destination register'ı olarak sadece adres register'lan kullanılabilir. Bu komut sadece 32 bit (longword) üzerinden çalışır.
Etkilenen flaglar : ----
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

LEA (Ax),Ay	= 4 CLCK
LEAd(Ax),Ay	= 8 CLCK
LEA d(Ax,Dx),Ay	= 12 CLCK
LEA$xx.W,Ay	= 8 CLCK
LEA $xxxx.L,Ay	= 12 CLCK
LEAd(PC),Ay	= 8 CLCK
LEA d(PC,Dy),Ay	= 12 CLCK

Komut: LİNK
Kullanım şekilleri: LİNK Ay,#$xxxx
Açıklama : Yeni bir stack bölgesi yaratmayı sağlar. Ay'nin içeriği stack pointer'ına yazılır ve stack adresi 4 byte geri alınarak

bulunan adres Ay register'ına yazılır. En son işlem olarak da #$xxxx ile belirtilen adres, stack bölgesinin yeni bitiş adresi olarak gösterilir. Komut işlendikten sonra Ay'de eski stack'in adresi bulunur.

Etkilenen flaglar : ----

Komut: LSL (Logical Shift Left)

Kullanım şekilleri: LSL Dx,Dy / LSL #xx,Dy

Açıklama : Destination'un içeriğini source değeri kadar bit sola kaydırır. Soldan taşan bitler C ve X flaglarına kopyalanır. Boş kalan bit yerlerine de 0 yazılır. Sola kaydırma sayesinde destination'un içeriği 2^An ile çarpılmış olur. Bu yüzden 2^An rakamlarından biriyle çarpma yapacağınız zaman vakitten tasarruf etmek için bit kaydırma da yapabilirsiniz.

Etkilenen flaglar : ***0*

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

LSL Dx,Dy=6+2(Dx) CLCK, 6+2(Dx) CLCK, 8+2(Dx) CLCK
LSL#x,Dy = 6+2x CLCK, 6+2x CLCK, 6+2x CLCK

Komut: LSL (Logical Shift Left)

Kullanım şekilleri: LSL (Ay) / LSL (Ay)+ / LSL -(Ay)
LSL d(Ay) / LSL d(Ay,Dy) / LSL #yy.W / LSL #yyyy.L

Açıklama : Destination'un içeriğini bir bit sola kaydırır.

Etkilenen flaglar : ***0*

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

Bu komut sadece word bazında çalışır.

LSL (Ay)	= 12 CLCK
LSL (Ay)+	= 12 CLCK
LSL -(Ay)	= 14 CLCK
LSLd(Ay)	= 16 CLCK
LSL d(Ay,Dy)	= 18 CLCK
LSL#yy.W	= 16 CLCK
LSL#yyyy.L	= 20 CLCK

Komut: LSR (Logical Shift Right)

Kullanım şekilleri: LSR Dx,Dy / LSR #xx,Dy /**Açıklama** : Destination'un içeriğini source değeri kadar bit sağa kaydırır. Sağdan taşan bitler C ve X flaglarına kopyalanır. Boş kalan bit yerlerine de 0 yazılır. Sağa kaydırma sayesinde destination'un içeriği 2^An'e bölünmüş olur. Bu yüzden bir sayıyı 2^An rakamlarından birine böleceğiniz zaman vakitten tasarruf etmek için bit kaydırma da yapabilirsiniz. Fakat bu yöntemde bölümden artan sayıyı elde edemezsiniz.

Etkilenen flaglar : ***0*

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

LSR Dx,Dy=6+2(Dx) CLCK, 6+2(Dx) CLCK, 8+2(Dx) CLCK
LSR #x,Dy = 6+2x CLCK, 6+2x CLCK, 6+2x CLCK

Komut: LSR (Logical Shift Right)

Kullanım şekilleri: LSR (Ay) / LSR (Ay)+ / LSR -(Ay)
LSR d(Ay) / LSR d(Ay,Dy) / LSR #yy.W / LSR #yyyy.L

Açıklama : Destination'ın içeriğini bir bit sağa kaydırır.

Etkilenen flaglar : ***0*

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

Bu komut sadece word bazında çalışır.

LSR (Ay)	= 12 CLCK
LSR (Ay)+	= 12 CLCK
LSR -(Ay)	= 14 CLCK
LSR d(Ay)	= 16 CLCK
LSR d(Ay,Dy)	= 18 CLCK
LSR #yy.W	= 16 CLCK
LSR #yyyy.L	= 20 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)

Kullanım şekilleri: MOVE Dx,Dy / MOVE Ax,Dy
MOVE (Ax),Dy / MOVE (Ax)+,Dy / MOVE -(Ax),Dy
MOVE d(Ax),Dy / MOVE d(Ax,Dx),Dy / MOVE $xx.W,Dy
MOVE $xxxx.L,Dy / MOVE d(PC),Dy / MOVE d(PC,Dx),Dy
MOVE #xxxx,Dy

Açıklama : Amiga'nın Assembler'ında en çok kullanılan komutlardan biri de MOVE komutudur. Bu komut, source'taki bilgiyi destination'a (burada data register'ı) yazmayı sağlar.

Etkilenen flaglar : -00**

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

MOVE Dx.Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 4 CLCK

MOVE Ax,Dy = ------ , 4 CLCK, 4 CLCK
MOVE (Ax),Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 12 CLCK
MOVE (Ax)+,Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 12 CLCK
MOVE -(Ax),Dy = 10 CLCK, 10 CLCK, 14 CLCK
MOVE d(Ax),Dy = 12 CLCK, 12 CLCK, 14 CLCK
MOVE d(Ax,Dx),Dy = 14 CLCK, 14 CLCK, 18 CLCK
MOVE $xx.W,Dy = 12 CLCK, 12 CLCK, 16 CLCK
MOVE $xxxx.L,Dy = 16 CLCK, 16 CLCK, 20 CLCK
MOVE d(PC),Dy = 12 CLCK, 12 CLCK, 16 CLCK
MOVE d(PC,Dx),Dy = 14 CLCK, 14 CLCK, 18 CLCK
MOVE #xxxx,Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 12 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)
Kullanım şekilleri: MOVE Dx,(Ay) / MOVE Ax.(Ay)
MOVE (Ax),(Ay) / MOVE (Ax)+,(Ay) / MOVE -(Ax),(Ay)
MOVE d(Ax),(Ay) / MOVE d(Ax,Dx),(Ay)MOVE $xx.W,(Ay)
MOVE $xxxx.L,(Ay) / MOVE d(PC),(AyL
MOVE d(PC,Dx),(Ay) / MOVE #xxxx,(Ay)
Açıklama : Source'taki datayı destination adres register'ının içeriğinin gösterdiği adrese yazar,

Etkilenen flaglar : -**00
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
MOVE Dx,(Ay) = 8 CLCK, 8 CLCK, 12 CLCK
MOVE Ax,(Ay) = ------ , 8 CLCK, 12 CLCK
MOVE (Ax),(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
MOVE (Ax)+,(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
MOVE -(Ax),(Ay) = 14 CLCK, 14 CLCK, 22 CLCK
MOVE d(Ax),(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE d(Ax,Dx),(Ay) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
MOVE $xx.W,(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE $xxxx.L,(Ay) = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE d(PC),(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCM
MOVE d(PC,Dx),(Ay) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
MOVE #xxxx,(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)
Kullanım şekilleri: MOVE Dx,(Ay)+ / MOVE Ax,(Ay)+
MOVE (Ax),(Ay)+ / MOVE (Ax)+,(Ay)+
MOVE -(Ax),(Ay)+ / MOVE d(Ax),(Ay)+
MOVE d(Ax,Dx),(Ay)+ / MOVE $xx.W,(Ay)+
MOVE $xxxx.L,(Ay)+ / MOVE d(PC),(Ay)+
MOVE d(PC,Dx),(Ay)+ / MOVE #xxxx,(Ay)+
Açıklama : Source'taki datayı destination adres register'ının içeriğinin gösterdiği adrese yazar ve destination adres register'ını kullanılan bit genişliğine göre 1, 2 ya da 4 artırır. Bu şekilde adres register'ı, komut işlendikten sonra bir sonraki byte/ word/ longword'u gösterecektir.
Etkilenen flaglar : -**00
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
MOVE Dx,(Ay)+ = 8 CLCK, 8 CLCK, 12 CLCK
MOVE Ax,(Ay)+ = ------ , 8 CLCK, 12 CLCK
MOVE (Ax),(Ay)+ = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
MOVE (Ax)+,(Ay)+ = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
MOVE -(Ax),(Ay)+ = 14 CLCK, 14 CLCK, 22 CLCK
MOVE d(Ax),(Ay)+ = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE d(Ax,Dx),(Ay)+ = 18 CLCK, 18 CLÇ§, 26 CLCK
MOVE $xx.W,(Ay)+ = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE $xxxx.L,(Ay)+ = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE d(PC),(Ay)+ = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE d(PC,Dx),(Ay)+ = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
MOVE #xxxx,(Ay)+ = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)
Kullanım şekilleri: MOVE Dx,-(Ay) /MOVE Ax,-(Ay)
MOVE (Ax),-(Ay) / MOVE (Ax)+,-(Ay) / MOVE -(Ax).-(Ay)
MOVE d(Ax),-(Ay) / MOVE d(Ax,Dx),-(Ay)
MOVE $xx.W,-(Ay) / MOVE $xxxx.L,-(Ay)
MOVE d(PC),-(Ay) / MOVE d(PC,Dx),-(Ay)
MOVE #xxxx,-(Ay)

Açıklama : Source'un içeriğini destination adres register'ının gösterdiği adrese yazar ve destination adres register'ını, kullanılan bit genişliğine göre 1, 2 ya da 4 byte azaltır. Bu sayede, komut işlendikten sonra adres register'ı işlenen adresten 1/2/4 byte öncesini gösterecektir.

Etkilenen flaglar : -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
MOVE Dx,-(Ay) = 8 CLCK, 8 CLCK, 14 CLCK
MOVE Ax,-(Ay) =--------, 8 CLCK, 14 CLCK
MOVE (Ax).-(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
MOVE (Ax)+,-(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK
MOVE -(Ax),-(Ay) = 14 CLCK, 14 CLCK, 22 CLCK
MOVE d(Ax),-(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE d(Ax,Dx),-(Ay) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
MOVE $xx.W,-(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE $xxxx.L,-(Ay) = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE d(PC),-(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE d(PC,Dx),-(Ay) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
MOVE #xxxx,-(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 20 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)
Kullanım şekilleri: MOVE Dx,d(Ay) / MOVE Ax,d(Ay)
MOVE (Ax).d(Ay) / MOVE (Ax)+,d(Ay) / MOVE -(Ax).d(Ay)
MOVE d(Ax),d(Ay) / MOVE d(Ax,Dx),d(Ay)
MOVE $xx.W,d(Ay) / MOVE $xxxx.L,d(Ay)
MOVE d(PC),d(Ay) / MOVE d(PC,Dx),d(Ay) '
MOVE #xxxx,d(Ay)

Açıklama : Destination adres register'ı içeriğine d değerini ekler ve source içeriğini bulduğu bu adrese yazar. Destination adres register'ının içeriği, toplamadan sonra değişmemiş olacaktır; toplama sadece fiziksel adresin tespit edilmesini sağlar.

Etkilenen flaglar : -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
MOVE Dx,d(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 16 CLCK
MOVE Ax,d(Ay) = , 12 CLCK, 16 CLCK
MOVE (Ax),d(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE (Ax)+,d(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE -(Ax),d(Ay) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
MOVE d(Ax),d(Ay) = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE d(Ax,Dx),d(Ay) = 22 CLCK, 22 CLCK, 30 CLCK
MOVE $xx.W,d(Ay) = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE $xxxx.L,d(Ay) = 24 CLCK, 24 CLCK, 32 CLCK
MOVE d(PC),d(Ay) = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE d(PC,Dx),d(Ay) = 22 CLCK, 22 CLCK, 30 CLCK
MOVE #xxxx,d(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)
Kullanım şekilleri: MOVE Dx,d(Ay,Dy)
MOVE Ax,d(Ay,Dy) / MOVE (Ax),d(Ay,Dy)
MOVE (Ax)+,d(Ay,Dy) / MOVE -(Ax),d(Ay,Dy)
MOVE d(Ax),d(Ay,Dy) / MOVE d(Ax,Dx),d(Ay,Dy)
MOVE $xx.W,d(Ay,Dy) / MOVE $xxxx.L,d(Ay,Dy)
MOVE d(PC),d(Ay,Dy) / MOVE d(PC,Dx),d(Ay,Dy)
MOVE #xxxx,d(Ay,Dy)

Açıklama : Destination adres register'ı içeriğine destination data register'ı içeriğini ve d değerini ekler ve bulduğu adrese source'un içeriğini yazar. Bu arada destination register'lannın içerikleri değişmeyecektir. Yapılan toplama sadece destination adresini bulmayı sağlar. Bu tür adresleme şekilne indeksli-offsetli adresleme denir.

Etkilenen flaglar : -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
MOVE Dx,d(Ay,Dy) = 14 CLCK, 14 CLCK, 18 CLCK
MOVE Ax,d(Ay,Dy) = ------ , 14 CLCK, 18 CLCK
MOVE (Ax),d(Ay,Dy) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
MOVE (Ax)+,d(Ay,Dy) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
MOVE -(Ax),d(Ay,Dy) = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE d(Ax),d(Ay,Dy) = 22 CLCK, 22 CLCK, 30 CLCK
MOVE d(Ax,Dx),d(Ay,Dy) =24 CLCK, 24 CLCK, 32 CLCK
MOVE $xx.W,d(Ay,Dy) = 22 CLCK, 22 CLCK, 30 CLCK
MOVE $xxxx.L,d(Ay,Dy) = 26 CLCK, 26 CLCK, 34 CLCK
MOVE d(PC),d(Ay,Dy) = 22 CLCK, 22 CLCK, 30 CLCK
MOVE d(PC,Dx),d(Ay,Dy) =24 CLCK, 24 CLCK, 32 CLCK
MOVE #xxxx,d(Ay,Dy) = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)
Kullanım şekilleri: MOVE Dx,$yy.W / MOVE Ax,$yy.W
MOVE (Ax),$yy.W / MOVE (Ax)+,$yy.W
MOVE -(Ax),$yy.W / MOVE d(Ax),$yy.W

MOVE d(Ax,Dx),$yy.W / MOVE $xx.W,$yy.W
MOVE $xxxx.L,$yy.W / MOVE d(PC),$yy.W
MOVE d(PC,Dx),$yy.W / MOVE #xxxx,$yy. W

Açıklama : Source'un içeriğini destination adresine yazar. Destination adresi word sınırını geçmemelidir ($0000-$ffif).

Etkilenen flaglar : -00 .**

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

MOVE Dx,$yy.W = 12 CLCK, 12 CLCK, 16 CLCK
MOVE Ax,$yy.W = ------ , 12 CLCK, 16 CLCK
MOVE (Ax),$yy.W = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE (Ax)-f-Jyy. W = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK
MOVE -(Ax),$yy.W = 18 CLCK, 18 CLCK, 26 CLCK
MOVE d(Ax),$yy.W = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE d(Ax,Dx),$yy.W = 22 CLCK, 22 CLCK, 30 CLCK
MOVE $xx.W,$yy.W = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE $xxxx.L,$yy.W = 24 CLCK, 24 CLCK, 32 CLCK
MOVE d(PC),$yy.W = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE d(PC,Dx),$yy.W= 22 CLCK, 22 CLCK, 30 CLCK
MOVE #xxxx,$yy.W = 16 CLCK, 16 CLCK, 24 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)

Kullanım şekilleri: MOVE Dx,$yyyy.L / MOVE Ax,$yyyy.L
MOVE (Ax),$yyyy.L/ MOVE (Ax)+,$yyyy.L
MOVE -(Ax),$yyyy.L/ MOVE d(Ax),$yyyy.L
MOVE d(Ax,Dx),$yyyy.L/ MOVE $xx.W,$yyyy.L
MOVE $xxxx.L,$yyyy.L/ MOVE d(PC),$yyyy.L
MOVE d(PC,Dx),$yyyy.L / MOVE #xxxx,$yyyy.L

Açıklama : Source içeriğini destination adresine yazar. Burada jestination adresi longword genişliğinde olabilir ($00000000-**$ffffffff**

Etkilenen flaglar : -00**

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

MOVE Dx,$yyyy.L = 16 CLCK, 16 CLCK, 20 CLCK
MOVE Ax,$yyyy.L = --------, 16 CLCK, 20 CLCK
MOVE (Ax),$yyyy.L = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE (Ax)+,$yyyy.L = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK
MOVE -(Ax),$yyyy.L = 22 CLCK, 22 CLCK, 30 CLCK
MOVE d(Ax),$yyyy.L = 24 CLCK, 24 CLCK, 32 CLCK
MOVE d(Ax,Dx),$yyyy.L = 26 CLCK, 26 CLCK, 34 CLCK
MOVE $xx.W,$yyyy.L = 24 CLCK, 24 CLCK, 32 CLCK
MOVE $xxxx.L,$yyyy.L = 28 CLCK, 28 CLCK, 36 CLCK
MOVE d(PC),$yyyy.L = 24 CLCK, 24 CLCK, 32 CLCK
MOVE d(PC,Dx),$yyyy.L = 26 CLCK, 26 CLCK, 34 CLCK
MOVE #xxxx,$yyyy.L = 20 CLCK, 20 CLCK, 28 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)

Kullanım şekilleri: MOVE Dx,CCR / MOVE (Ax),CCR
MOVE (Ax)+,CCR / MOVE -(Ax),CCR / MOVE d(Ax),CCR
MOVE d(Ax,Dx),CCR / MOVE $xx.W,CCR
MOVE $xxxx.L,CCR / MOVE d(PC),CCR
MOVE d(PC,Dx),CCR / MOVE #xxxx,CCR

Açıklama : Source içeriğini statü register'ına yazar. Statü egister'ı çeşitli flag'larının olduğu register'dır.

Etkilenen flaglar : *****

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

Bu komut sadece word genişliğinde çalışabilir, zira statü egister'ı 1 word genişliğindedir.

MOVE Dx.CCR = 12 CLCK
MOVE (Ax),CCR = 16 CLCK
MOVE (Ax)+,CCR = 16 CLCK
MOVE -(Ax),CCR - 18 CLCK
MOVE d(Ax),CCR = 20 CLCK
MOVE d(Ax,Dx),CCR = 22 CLCK
MOVE $xx.W,CCR = 20 CLCK
MOVE $xxxx.L,CCR = 24 CLCK
MOVE d(PC),CCR = 20 CLCK
MOVE d(PC,Dx),CCR = 22 CLCK
MOVE #xxxx,CCR = 16 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)

Kullanım şekilleri: MOVE Dx,SR / MOVE (Ax),SR
MOVE (Ax)+,SR / MOVE -(Ax),SR / MOVE d(Ax),SR
MOVE d(Ax,Dx),SR / MOVE $xx.W,SR / MOVE $xxxx.L,SR
MOVE d(PC),SR / MOVE d(PC,Dx),SR / MOVE #xxxx,SR

Açıklama : Source içeriğini statü register'ına yazar. Statü

register'ı çeşitli flag'ların olduğu register'dır. CCR'den farkı, bu komutun sadece Supervisor modunda kullanılması gerektiğidir. Komutu Supervisor moduna girmeden kullanırsanız, bilgisayar crash eder.

Etkilenen flaglar : *****

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

Bu komut sadece word genişliğinde çalışabilir, zira statü register'ı 1 word genişliğindedir.

MOVEDx,SR =12CLCK
MOVE (Ax),SR = 16 CLCK
MOVE (Ax)+,SR = 16 CLCK
MOVE -(Ax),SR = 18 CLCK
MOVE d(Ax),SR = 20 CLCK
MOVE d(Ax,Dx),SR = 22 CLCK
MOVE $xx.W,SR = 20 CLCK
MOVE $xxxx.L,SR = 24 CLCK
MOVE d(PC),SR = 20 CLCK
MOVE d(PC,Dx),SR = 22 CLCK
MOVE #xxxx,SR = 16 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)

Kullanım şekilleri: MOVE SR.Dy / MOVE SR,(Ay)
MOVE SR,(Ay)+ / MOVE SR.-(Ay) / MOVE SR,d(Ay)
MOVE SR,d(Ay,Dy) / MOVE SR,$yy, W / MOVE SR,$yyyy.L

Açıklama : Statü register'ının içeriğini destination^ yazar.

Etkilenen flaglar : -----

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

Bu komut sadece word genişliğinde çalışır.

MOVESR.Dy = 6 CLCK
MOVESR.(Ay) =12 CLCK
MOVE SR,(Ay)+ = 12 CLCK
MOVE SR,-(Ay) = 14 CLCK
MOVE SR,d(Ay) = 16 CLCK
MOVE SR,d(Ay,Dy) = 18 CLCK
MOVE SR,$yy,W = 16 CLCK
MOVE SR,$yyyy.L = 20 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)

Kullanım şekilleri: MOVE USRAy

Açıklama : User stack pointer'in adresini destination adres register'ına yazar.

Etkilenen flaglar :' ----

Adresleme şekillerine göre **harcadığı** süre :

MOVE USRAy = 4 CLCK

Komut: MOVE (MOVE data)

Kullanım şekilleri: MOVE Ax,USP

Açıklama : Source adres register'ı içeriğini user stack pointer'a yazar.

Etkilenen flaglar : -----

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

MOVE Ax,USP = 4 CLCK

Komut: MOVEA (MOVE data to Address register)

Kullanım şekilleri: MOVEA Dx,Ay / MOVEA Ax.Ay
MOVEA (Ax),Ay / MOVEA (Ax)+,Ay
MOVEA -(Ax),Ay / MOVEA d(Ax),Ay
MOVEA d(Ax,Dx),Ay / MOVEA $xx.W,Ay
MOVEA $xxxx.L,Ay / MOVEA d(PC),Ay
MOVEA d(PC,Dx),Ay / MOVEA #xxxx,Ay

Açıklama : Source içeriğini verilen adres register'ına kopyalar.

Etkilenen flaglar : -----

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

Destination, adres register'ı olduğundan bu komut byte genişliğinde çalışamaz. Komut süreçleri word ve longword genişliklerine göre verilmiştir.

MOVEA Dx,Ay = 4 CLCK, 4 CLCK
MOVEA Ax,Ay =4 CLCK, 4 CLCK
MOVEA (Ax),Ay = 8 CLCK, 12 CLCK
MOVEA (Ax)+,Ay = 8 CLCK, 12 CLCK
MOVEA -(Ax),Ay = 10 CLCK, 14 CLCK
MOVEA d(Ax),Ay = 12 CLCK, 16 CLCK
MOVEA d(Ax,Dx),Ay = 14 CLCK, 18 CLCK
MOVEA $xx.W,Ay = 12 CLCK, 16 CLCK
MOVEA $xxxx.L,Ay = 16 CLCK, 20 CLCK
MOVEA d(PC),Ay = 12 CLCK, 16 CLCK
MOVEA d(PC,Dx),Ay = 14 CLCK, 18 CLCK
MOVEA #xxxx,Ay = 8 CLCK, 12 CLCK

Komut: MOVEM (Move Multiple registers)

Kullanım şekilleri:
MOVEM (Ax),RL / MOVEM (Ax)+,RL
MOVEM d(Ax),RL/ MOVEM d(Ax,Dx),RL
MOVEM $xx.W,RL/ MOVEM $xxxx.L,RL
MOVEM d(PC),RL / MOVEM d(PC,Dx),RL

Açıklama : Source içeriğini destination register'lanna yazar. Eğer artırmalı adresleme ((Ax)+) kullanılmışsa, verilen bir adresten sonra gelen değerleri sırayla verilmiş olan register'lara yazar. Register listesi (RL) üç şekilde girilebilir:

1. Her register teker teker yazılır ve aralarına birer </> işareti konulur. (MOVEM (A7)+,d0/dl/d2/d3/d4/d5/d6/d7)

2. Atlama olmadan kullanılan register dizisi varsa bunların başlangıç ve bitiş register'ları aralarına <-> işareti konularak yazılır. (MOVEM (A7)+,d0-d7 gibi)

3. Her iki yöntemin kombinasyonu şeklinde. (MOVEM (A7)+,d0-d7/a0-a6 gibi)

Etkilenen flaglar :-----

Adresleme şekillerine göre harcadığı Süre '.

Bu komut byte genişliğinde çalışamaz. Byte genişlik kullanılmak istenirse bile, word genişliği seçilmelidir. Bu yüzden aşağıdaki süreçler word ve longword genişlikleri içindir.

MOVEM (Ax),RL = 12 CLCK, 12 CLCK
MOVEM (Ax)+,RL = 12 CLCK, 12 CLCK
MOVEM d(Ax),RL = 16 CLCK, 16 CLCK
MOVEM d(Ax,Dx),RL = 18 CLCK, 18 CLCK
MOVEM $xx.W,RL = 16 CLCK, 16 CLCK
MOVEM $xxxx.L,RL =20 CLCK, 20 CLCK
MOVEM d(PC),RL = 16 CLCK, 16 CLCK
MOVEM d(PC,Dx),RL = 18 CLCK; 18 CLCK

Komut: MOVEM (MOVE Multiple registers)

Kullanım şekilleri:
MOVEM RL,(Ay) / MOVEM RL,-(Ay)
MOVEM RL,d(Ay) / MOVEM RL,d(Ay,Dy)
MOVEM RL,$yy.W / MOVEM RL,$yyyy.L

Açıklama : Register listesinde yer alan register içeriklerini destination'a yazar. Diğer MOVEM komutundaki kurallar bu komut için de geçerlidir.

Etkilenen flaglar : .....

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

Bu komut da sadece word ve longword genişliklerinde çalışır. Bu yüzden süreçler word ve longword modları içindir.

MOVEM RL,(Ay) = 8 CLCK, 8 CLCK
MOVEM RL,-(Ay) = 8 CLCK, 8 CLCK
MOVEM RL,d(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK
MOVEM RL,d(Ay,Dy) = 14 CLCK, 14 CLCK
MOVEM RL,$yy.W = 12 CLCK, 12 CLCK
MOVEM RL,$yyyy.L = 16 CLCK, 16 CLCK

Komut: MOVEP (MOVE data to Peripheral chips)

Kullanım şekilleri: MOVEP Dx,d(Ay)

Açıklama : Amiga'nın yardımcı ciplerinin hafıza bölgelerine bilgi yazmayı sağlar. Destination adres register'ına çip bölgesinin başlangıç adresi yazılmalıdır. Bu cipler ilk önce yüksek değerlikli byte'ı istediklerinden MOVE işlemi bu sırayla yapılır. Copper ve blitter ciplerini direkt erişimde bu komut kullanılmalıdır.

Etkilenen flaglar :-----

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

MOVEP komutu sadece word ve longword genişliklerinde çalışır.

MOVEP Dx,d(Ay) = 16 CLCK, 24 CLCK

Komut: MOVEP (MOVE data frmo Peripheral chips)

Kullanım şekilleri: MOVEP d(AxJ,Dy

Açıklama : Yardımcı ciplerden bilgiyi data register'ına yazmayı sağlar.

Etkilenen flaglar : .....

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

MOVEP d(Ax),Dy = 16 CLCK, 24 CLCK

Komut: MOVEQ (MOVE data Quick)
Kullanım şekilleri: MOVEQ #x,Dy
Açıklama : ilk üç bit kapsayan sayı değerlerinin (0...7,-1...-7)) hızlı bir şekilde data register'ına yazılmasını sağlar. Aynı şekilde negatif (-1 (=$ffffffff),-2 (=fffffffe),...) değerleri de bu komutla kullanabilirsiniz.
Etkilenen flaglar : -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
Bu komutla sadece -7...7 arasındaki değerleri yazabilirsiniz. Bu yüzden tek bir süreç mevcuttur.
MOVEQ #x,Dy = 4 CLCK
Komut: MULS (do mathematical Multiplication, Signed)
Kullanım şekilleri:
MULS Dx,Dy / MULS (Ax),Dy
MULS (Ax)+,Dy / MULS -(Ax),Dy
MULS d(Ax),Dy / MULS d(Ax,Dx),Dy
MULS $xx.W,Dy / MULS $xxxx.L,Dy
MULS d(PC),Dy / MULS d(PC,Dx),Dy
MULS #xxxx,Dy
Açıklama : Source içeriğini destination data register'ıyla çarparak sonucu destination data register'ına yazar. Çarpım sırasında negatif değerler dikkate alınır.
Etkilenen flaglar : -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
Çarpım işlemi sadece word genişliğinde yapılabilir.
MULS Dx,Dy = 70 CLCK
MULS (Ax),Dy = 74 CLCK
MULS (Ax)+,Dy = 74 CLCK
MULS -(Ax),Dy = 76 CLCK
MULS d(Ax),Dy = 78 CLCK
MULS d(Ax,Dx),Dy = 80 CLCK
MULS $xx.W,Dy = 78 CLCK
MULS $xxxx.L,Dy = 82 CLCK
MULS d(PC),Dy = 78 CLCK
MULS d(PC,Dx),Dy = 80 CLCK
MULS #xxxx,Dy = 74 CLCK

Komut: MULU (do mathematical MULtiplication, Unsigned)
Kullanım şekilleri: MULU Dx,Dy / MULU (Ax),Dy
MULU (Ax)+,Dy / MULU -(Ax),Dy / MULU d(Ax),Dy
MULU d(Ax,Dx),Dy / MULU $xx.W,Dy / MULU $xxxx.L,Dy
MULU d(PC),Dy / MULU d(PC,Dx),Dy / MULU #xxxx,Dy
Açıklama : Çarpım işlemi, çarpım sırasında negatif sayılar da pozitif sayı kabul edilerek yapılır.
Etkilenen flaglar : -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
Çarpım işlemi sadece word genişliğinde yapılabilir.
MULU Dx,Dy = 70 CLCK
MULU (Ax),Dy = 74 CLCK
MULU (Ax)+,Dy = 74 CLCK
MULU -(Ax),Dy = 76 CLCK
MULU d(Ax),Dy = 78CLCK
MULU d(Ax,Dx),Dy = 80 CLCK
MULU $xx.W,Dy = 78 CLCK
MULU $xxxx.L,Dy = 82 CLCK
MULU d(PC),Dy = 78 CLCK
MULU d(PC,Dx),Dy = 80 CLCK
MULU #xxxx,Dy = 74 CLCK
Komut: NBCD (Negate Binary Coded Decimal)
Kullanım şekilleri: NBCD Dy / NBCD (Ay) / NBCD (Ay)+
NBCD -(Ay) / NBCD d(Ay) / NBCD d(Ay,Dy) / NBCD $yy.W
NBCD $yyyy.L
Açıklama : Destination'daki Decimal sayı sistemine göre kodlanmış binary sayıyı 0'dan çıkarır. Sonuç destination'a yazılır.
Etkilenen flaglar : *U*U*
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
Bu komutla sadece byte genişliğinde işlemler yapılabilir.
NBCD Dy =6 CLCK
NBCD (Ay) =12 CLCK
NBCD (Ay)+ =12 CLCK
NBCD -(Ay) = 14 CLCK
NBCD d(Ay) =16 CLCK
NBCD d(Ay,Dy) = 18 CLCK
NBCD $yy.W = 16 CLCK
NBCD $yyyy.L = 20 CLCK

DÜNYA LİSTESİ
1-Secret of Monkey Island 2
2-USA Gladiators
3-Jaguar XJ 220
4-Eye of The Beholder 2
5-Epic
6-Black Crypt
7-Agony
8-Elvira 2
9-Legend
10-Another World

TÜRKİYE LİSTESİ
1-Secret of Monkey Island 2 (yeni)
2-Jaguar XJ 220 (yeni)
3-Project X (yeni)
4-USA Gladiators (yeni)
5-Discovery (yeni)
6-Steel Empire (yeni)
7-Eye of The Beholder 2 (2)
8-Epic (3)
9-The Manager (5)
10-Deliverence (4)
11-Top Wrestling (6)
12-Another World (10)
13-Larry5(15)
14-BlackCrypt(7)
15-Elvira 2 (8)
16-Apidya(9)
17-Legend(11)
18-PoliceQuest3(12)
19-John Barnes Football (13)
20-Pasific Island (14)

FLOP GAMES
1-Cyber Assault
2-Arnie
3-Hot
4-Greame Souness Soccer Manager
5-Titus The Fox
6-Locomotion
7-Third Reich
8-Covert Action
9-Arena
10-Hot Rubber

PİLOTLAR KAHVESİ

F.Kağan Gürkaynak & Ağan Şimşek

Tüm pilotlara merhabalar. İlk renklenme denemelerinin başarıları sonucunda köşemizi renkli tutmaya karar verdik. Umarım hoşunuza gider. Bu ay yine mektuplarınız var. Bunun yanında Hava manevraları üzerine bir çift laf ederek JG 27'nin hayatından bir iki resme bakacağız.

Herşeyden önce mektuplarınıza bir göz atalım. F-18'in dördüncü görevi neredeyse ulusal takıntı haline geldi. Bir kere daha anlatmayı uygun buluyoruz. Bu eski sempatik oyunun 6 görevinden 4.'sü ilk üçüne oranla oldukça zor. Dost kuvvetlere ait bir pilot denize düşmüş. Göreviniz, bu pilota acilen bir ilk yardım paketi atmak. Tabii daha önce tepede dolanan Mig-29'lan halletmek gerekebilir. Pilot, radarda mavi bir nokta olarak görünecektir (Uçak gemisi de mavi bir noktadan ibaret), işin cambazlık isteyen kısmı bundan sonra başlıyor. Yardım paketini pilotun çok yakınına düşürmeniz gerekiyor. Bu yetmiyormuş gibi, son derece alçaktan uçmak şart. Gerekli yardım paketini atabilmek için ise tek şansınız var. Shift ve F tuşları ile paketi atmanız gerekiyor. Gerçekten son derece zor bir hareket. İnsana bazen imkansızmış gibi gelse de, başarılabiliyor. Ben %40 kadar kuvvetle 100 ft'de sabit giderken atmayı becerdim. Becerdim diye yazmak işin kolay kısmı, her denemede başarılı olduğumu söyleyemeyeceğim (4'te 1 gibi). Bu göreve insafsız diyorsanız, bir de beşinci görevi görün. Burada bilinmeyen bir yerden atılan bir Cruise füzesini yok etmeniz gerekiyor. Cruise füzesi, son derece hızlı hareket ediyor ve hedefi, üç numaralı hava üssü. Füzeyi durdurmak için bildiğim belirli bir yöntem yok. Ateş etmeyi deneyin. Ancak bir uçağı düşürmek çok ama çok daha kolay. Hadi arkadaşlar, basit bir görev (O kadar da basit değil ama), sizi hemen yıldırmasın.

Harun Overkill İzer mektubuna bizi mahcup eden bir dizi hoş sıfatla başlamış (Ace of Aces gibi), gerçekten teşekkürler. Her türlü sorulan cevaplamaktan hoşlandığını mektuplaşabileceğini belirten Harun'un adresi:

Bebekyolu Sokak, Buğra Apt. 19/5
Cengiz Topel-Etiler/İstanbul.
Telefonu: 263 21 97

Beğendiği oyunları sıralamasında, M1 Tank Platoon'u ve F-16 Combat Pilot'u çok beğendiği anlaşılıyor. Flight of the Intruder oyununda bombaların atılması konusunda fikir sormuş. En iyi (dolayısı ile en zor) bomba kullanılan simülasyon unvanına sahip bu oyunda, bomba atmak başlıbaşına bir ihtisas. Oyunda bomba atmanın çok değişik tipleri mevcut:

DIANE KULLANMAK

DIANE, Intruder'ın hücum kabiliyetini oluşturan temel eleman. DIANE hedef belirlemek ve silahlan bu hedefe yöneltmek için kullanılan bir radar sistemi. A-6 ile uçarken, ortadaki geniş radar göstergesi Diane'nin temel ekranı. Hedef burada bir kare olarak görülmekte ve referans çizgileri ile belirtilmektedir. Normal uçuş navigasyonu süresince, sizi Waypoint'lere götüren bu ekran hedefe gelince ATTACK moduna geçer (Ekranın altında yazı çıkar). 7 tuşu ile silah seçme kısmına gelin ve Backspace tuşu ile istediğiniz silahı seçin. Numaratör klavyeden 9 ile, bombalama türü olarak RIPPLE, Numaratör klavyeden 1 ile de bomba bırakma şekli olarak DIANE'yi seçin. Artık 10-15 bin feet'den hedefe dalmaya başlayabilirsiniz (Şart değil tabii ki). Sağ kenarda yatay bir çubuk farkedeceksiniz. Bu çubuk hedefe yaklaştıkça ekranın altına doğru kaymaya başlayacaktır. Ekranın en altına vardığınızda, tam zamanıdır. Space'e basın ve bombaları atın. Dikkat ederseniz, RIPPLE modunda olduğunuzda tüm filondaki bombalar hedefe atılacaktır.

DOĞRUDAN BOMBA ATMAK

İşte bu oyunda, bu işin ne kadar zor olduğunu farkedeceksiniz. Bombayı atmadan önce MİL adı verilen bir parametreyi ayarlamalısınız (I ve M tuşlan). Hemen soracaksınız, bu MİL nelere bağlı diye: Gayet basit, yüksekliğiniz, hızınız ve de dalîş açınız. Yani yapmanız gereken Bombalama metodu olarak Direct seçmek, hedefe dalmak ve MİL ile belirlediğiniz parametreleri tutturunca bombaları bırakmak. İsteyenler tek bomba atabilir ama, normali bitin pilonu Ripple ile boşaltmak.

DTVE TOSS

Bu yöntemde hedefe dalmalı, hedefi ortalamalı ve ateş tuşuna basarak uçağın burnunu yukarı çekmelisiniz. Pikeden çıkan uçak bombaları en iyi zamanda otomatik olarak atacaktır. Mil tablolarını aşağıda görebilirsiniz.

Bana bakın, bu rakamların hepsini tek tek yazdım ne olur kullanın olur mu? (Bu arada Mahmure Hanıma bana sayıları

450 knot FREE FALL

İ	Yükseklik	Dalış açısı										
Ş		60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10
T	1	42	48	53	58	63	67	72	78	86	98	114
E	2	55	64	72	80	89	98	108	119	134	152	175
	3	67	78	88	100	111	124	137	153	172		
M	4	77	90	103	117	131	146	163				
İ	5	87	102	117	133	149	167					
L	6	96	112	129	147	165						
T	7	104	122	141	160							
A	8	112	131	151	172							
B	9	119	140	161								
L	10	125	147	170								
O	11	132	155	179								
L	12	138	162									
A	13	143	168									
R	14	149	175									
I	15	154										

500 Knots Free Fall

Yükseklik	Dalış açısı										
	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10
1	39	45	49	57	57	61	65	69	76	85	100
2	50	58	65	79	79	87	95	105	117	133	154
3	60	70	79	99	99	109	121	135	151	171	
4	69	81	92	104	116	129	144	161			
5	78	91	104	118	132	148	164				
6	86	100	115	130	147	164					
7	93	109	125	142	160	179					
8	100	117	135	153	173						
9	106	125	144	163							
10	112	132	152	173							
11	118	139	160								
12	124	145	168								
13	129	151	175								
14	134	157									
15	139	163									

okurken gösterdiği sabır için ekstra teşekkürler.

Peki güdümlü silahlar için ne yapılıyor. Laser güdümlü bomba LGB Paveway için kanat adamımızın hala uçuyor olması şart. Hedefi ortalayıp bir kere ateşe basmanız gerekir. Bir süre sonra **LOCKED** yazısı ortaya çıkacaktır. Hiç durmayın ateş edin. Bombanın aktif motoru olmadığından, LOCKED yazısı görebilmek için iyice yaklaşmanız gerekir. Kilidi kırmak için Falcon'da olduğu gibi X tuşuna basabilirsiniz. Bir türlü hedefi artının ortasına getiremiyorsanız, T tuşuna basarak hedefi hareket ettirilen bir moda alabilirsiniz. **I**, **L**, **J**, ve **M** tuşlarını kullanarak hedef artısını kımıldatma şansınız doğar. Tekrar hatırlatayım, ilk defa ateşe bastıktan ancak bir süre sonra LOCKED yazısı çıkacaktır. Bu yazıyı görmeden ateş etmeyin değerli silahınız boşa gider. Walley'e benzer bir şekilde kullanılabilir. Bilmeyenlere bu oyunda NULL modem kullanılabildiğini, tüm uçakların kumandasının mümkün olduğunu hatırlatarak FOTI bahsini bu aylık kapatmak istiyorum.

Yazarken aklıma geldi. Bomba atarken hassas ayarlar yapmak, gerçek pilotların da çok uğraştıkları ve ilginç çözümler buldukları bir konu. Belki de en ilginci DAMBUSTERS adı ile bilinen ve 9900 kiloluk bombalar taşıyan Lancaster pilotlarının kullandıkları yöntem 2. Dünya savaşında Alman endüstrisini çökertebilmek için Ruhr bölgesinde bulunan barajların imhası gerekiyordu. Mühendisler bu barajları yıkabilecek kabiliyette bir bomba geliştirdiler. Sadece 10 ton olan bu bombanın çalışma prensibi basit. Belirli bir yükseklikte döndürülerek atılacak, fıçı şeklinde olduğundan su üzerinde yuvarlana yuvarlana baraj duvarına gelecek ve burada patlayacaktı. Her şey iyi güzel, ancak bu bombanın patlaması içğin belirli bir yükseklikten atılması gerekiyor. İşin kötüsü, bu yükseklik 10 küsür metre (Diyelim ki 12 metre, tam sayıyı hatırlamıyorum). Ne var ki, uçaktaki hiçbir alet bu kadar hassas yükseklik ölçemiyordu. Alçaktan uçabilmek için tek çare gece uçmaktı, dolayısı ile göz ile yükseklik de kestirmek imkansızdı. Çözüm ise son derece sempatikti. Uçağın önüne ve arkasına iki adet ışıldak yerleştirildi. Bu ışıklar o şekilde sabitlendiler ki ikisinin ışığı tam istenen yükseklikte kesişiyordu. Pilotun yapması gereken şey su üzerinde bu ikisini bir nokta halinde kesiştirmek ve bombaları bırakmaktı, akıllıca değil mi?

İstanbullu sevgili arkadaşımız Ali DUYAR, bize güzel bir mektup daha göndermiş (Şimşek'in sana göndereceği disket bulunabilirse, hala gönderilecek. Kusura bakma.). Ali, bize oyundaki komiklikleri yazmış. Bakın ne ilginç olaylar var. İlk kurban Fighter Bomber.

İlk olarak bir meydan okuma. "...25görevde 122 uçak düşürüp 75 hedeften fazlasını vuran var mı...?"

Bu oyunla ilgili Ali şunları bulmuş:

- F15'in makinalı silahları dahil hiçbir silahı 15 feet'in altında (havada) çalışmıyor.
- Sidewinder, radar güdümlü bir silah gibi atıldıktan sonra bile kilitli kalmak zorunda.
- Düşman Tiger veya Mirage bile olsa, Kızıl yıldızlı çıkması (aslında sadece ilk uçak seçilen uçak oluyor, ondan sonrakiler hep Mig – 29).
- Köprünün altından geçilememesi.

Ali bunun yanında Thunderhawk ile ilgili birkaç soru da sormuş:

Bu fazla gerçekçi olmayan ancak, son derece akıcı ve oynanabilir oyunda kullanılan helikopter ve silahlar, gerçek silahları andıran ancak bir kısmı hayali, daha doğrusu halen kullanımda olmayan silahlar. AIM 11F oyunda, helikopterlere karşı son derece yüksek bir yüzde ile kullanılabiliyor. Ancak uzun mesafede genelde 4'te 3 gibi bir yüzdesi var. AIM 10 ise, 2'de 1 gibi bir yüzde ile kullanılabiliyor. Dediğim gibi bu silahlar gerçek silahlar olmadıklarından performanslarının her hangi bir standardı tutturması beklenmez.

Thunderhawk'ta görevi bitirmek için temel hedefler var. Bunları yok ederek görevi tamamlamak mümkün. Bunun yanında verilen bir görev bölgesinde bulunan tün hedefleri de yok etmek mümkün. Bu durum sevgili Albay'ımızı sevindiriyor.

Ali, görevlerin birinde füze rampası fotoğrafında gösterilen düşman füzesinin NATO'nun kullandığı Hawk türü füzelere olduğunu belirtmiş. Bunun sebebi herhalde oyunu tasarlayanların o sırada konuya uyan başka resim bulamamış olabilir. Aslında konu ilginç: Özellikle günümüzde silah sanayi ve bloklaşma ilginç sonuçlar doğuruyor. Pakt değiştiren ülkeler her iki bloğa ait silahlara sahip oluyor, fazla parası 0olmayan ülkeler mecburen bu iki pakt silahlarını kullanmak zorunda kalıyorlar. Irak, Mısır, Pakistan, Hindistan bu tür ülkelerin başında gelen isimler. Mesela Hindistan Sidewinder atabilen Mig 21'ler kullanıyor. Mısır'daki NATO manevralarında Amerikan A 10'larına Mısır Mig 15'leri eşlik ediyor. Savaşlar sırasında ise düşman silahlarını ele geçirip kullanıma sokma hat safhadadır. Alman B-17 filosunun bile olduğunu söyleyebilirim.

Gelelim Mil Mi Hind A helikopterine Hind A modeli, Rusların tipik savaş makinalarından biri. Bu helikopter hem 8 adet tam teçhizatlı asker taşıyabiliyor, hem de 4 tank savar füzesi (AT-2) artı 4 pilon silah (mesela 4 x 32 lik 57 mm roket), burunda yönlendirilebilen bir hızlı atışlı silah taşıyabilmekte. (A versiyonunda 12.7 mm). Bu helikopterin son iki versiyonu D ve E çok daha modern ve ağır silahlar taşırlar. Pilotlar D modelinde ayrı kanopiler altında otururlar. Herhangi bir helikoptere güzel denilebilir, ama Mil Mi 24'e asla. Bu helikopterlerden yüzlercesi üretildi. Ve çeşitli ülkelerde hizmete girdi. 1982'lerde CIA bu helikopteri getirene 1 milyon dolar ödül vaat etmişti. Ama o günler artık geride kaldı.

Kamov-Ka 127 Hokum hakkında yazılı elimde hiç bilgi yok. Ancak, bildiklerim Amerikan LHX hafif deneysel hücum helikopteri projesine paralel geliştirilmiş. Tek kişilik çift rotorlu (aynen Kamov-Ka 25 ve 27 gibi), son derece hızlı, ufak bir tank avcısı olduğu.

Bir diğer mektup köşemizin tiryakilerinden Can 'Maverick' YAŞAR. Üçüncü mektubu elimize geçti. Can bir çok arkadaşımız gibi bombardıman tekniklerinde zorluk çıkıyor. Ayrıca Falcon'da bombaların nasıl atılacağı konusunda detaylı bilgi vermiş. Ne var ki, bu ay yeteri kadar bomba attık. Açıklamasını izninizle gelecek aya bırakıyorum. Can "The Fighting

450 knots Retarted Fall(Paraşütlü bombalar)

Yükseklik	Dalış açısı										
	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10
1	98	110	120	128	134	137	140	14	143	147	155
2	110	125	138	149	159	168	176				
3	120	138	153	168							
4	121	149	167								
5	130	160									
6	139	169									
7	147	178									
8	154										
9	161										
10	168										
11	173										
12	179										

500 Knots Reatarted Fall

Yükseklik	Dalış açısı										
	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10
1	96	107	116	123	128	131	132	132	131	133	139
2	106	119	131	141	150	157	163	169	176		
3	115	130	145	157	169						
4	123	140	157	172							
5	131	150	168								
6	138	158	178								
7	144	166									
8	150	174									
9	156										
10	162										
11	167										
12	172										
13	176										

Falcon" isimli bir video kasetini tüm uçuş tutkunlarına aşın derecede tavsiye ettiğini de belirtmiş.

Bildiğim kadarı ile piyasada olup Harrier kullanabileceğin tek oyun, Birds of Prey.

Bu aylık mektuplar bu kadar. Gözlerim yollarda kaldı, nerede bakayım mektuplar. Her neyse, Almanya'da tesadüfen bulduğum iyi bir kitaptan derleme, kısa bir biyografi vermek istiyorum. Alman avcı filosu 27. Bu kitap doğu dışında tüm cephelerde savaşmış olan bu filonun biyografisini, fotoğraflar ve bazen pilotların ağzından anlatıyor. Maalesef bu kitabın Türkçesi mevcut değil. Yine de içinden bazı resimleri ve olayları sizler için seçtim.

ŞEKİL 1 - WOLF ETTEL ve WILHELM BALTHASAR

ŞEKİL 2 - GALLAND

JG-27, Fransa savaşında ve Kanalda görev almış, daha sonra kısa bir süre Balkanlara gitmiş ve Afrika seferi başlayınca neredeyse başından sonuna dek bu seferde hava desteği vermiştir. Daha sonra Almanya'yı dört motorlu uçaklara karşı savunmaya çalışmıştır. İlk resmimiz, Wolf Ettel ve Wilhelm Balthasar. Kanal savaşı sırasında kaybolan bu pilot, 40 zaferi ile zamanının büyük pilotlarından biriydi. Adolf Galland da Fransa'da bir süre JG 27 ile uçan pilotlardan biriydi. Galland, avcıların komutanı olduğu sırada JG 27'yi ziyarette çekilmiş resmini görüyorsunuz. JG 27, Messerschmitt Bf 109'larla uçan bir filo idi Yan sayfadaki 109 resminde, ön tarafta görülen arma, JG 27'nin birinci filosunun arması. Yer ekiplerinin tüm çalışmalarına rağmen 1941 noelinde 120 uçaktan ancak 6 adedi ile göreve çıkılabiliyordu.

ŞEKİL 3-YER EKİBİ

İşte JG 27'nin birkaç unutulmaz pilotu Karl-Heinz Bendert ve

ŞEKİL 4 - KARL-HEINZ BENDERT

efsanevi iki isim Şekil 5'de Homuth (solda) ve Marseille (sağda). Bu pilotlar, birçok ingiliz uçağı indirdiler. Ancak savaşın son yıllarında çok fazla kayıp verdiler. İşte bir filonun hayatından birkaç resim. Fotoğraflar renkli değil, kusura bakmayın artık. Uçakları karşılaştırırken genelde hızlan, silah miktarları, tu-

ŞEKİL 5- HOMOUT ve MARSEILLE

manma süreleri tartışılır. Bazı başka önemli faktörler ise radar kesiti, aeorodinamik yapısı, dönme hızıdır (Avcı uçakları için).

ŞEKİL 6 - VURULAN HURRICANE

En azından silahlar kadar, o silahlan kullanabilecek radar ve atış güdüm sistemleri önemlidir. Peki bunları niye mi anlatıyorum. Kısaca basit bir hava manevrasına Yoyo adı ile anılan manevraya değineceğim. Köpek dalaşı denilen Dogfight türü savaşlarda çok eskiden beri kullanılan yöntemler vardır. En klasik harekette, avcı avının arkasına gelmeye çalışır. Bunu farkeden av, hemen bir tarafa yatarak avcıdan kurtulmaya, hatta onun arkasını yakalamaya çalışır. Burada önemli olan hangi uçağın hangi uçakla dönebileceğidir. Mesela bir F-4, normal şartlarda bir Mig-21'i bu şekilde takip edemez. Aksine Mig 21, neredeyse her zaman F-4' ün içine dönebilecek onu hedef yapabilecektir. Dönme hareketine ufak değişiklikler yapmak, yoyo adını almakta. Diyelim çok hızlısınız, ama rakibiniz sizden iyi dönüyor. Aynı dönme manevrası-

ŞEKİL 7 - YERDE 109

na devam ederek yükselerek, hız kaybetmek ve dönüşün geriye kalanını dalışta geçirme hareketi High yoyo adı ile anılır. Tam tersi de mümkün. Hareketi dalarak başlayıp tırmanarak bitirmek. Bu tür hareketleri iyi kullanabilmek için iki şeyi çok iyi bilmelisiniz:

1. Düşmanın durumunu, o an nerede olup hangi tarafa devam ettiği ve size göre durumunu (benden hızlı, benim içime dönüyor, benden yüksekte).
2. Kendi durumunuzu, yani enerjinizi. Ne kadar yüksektesiniz, hangi hızdasınız ve hız veya yükseklik kaybediyor musunuz?

Daha sonra her iki durum arasını tamamlayacak bir dizi hareket düşünmeli ve uygulamalısınız.

Tecrübe ile bu işi bilinçli yapmaya başlayınca, daha çok zevk almaya başlayacaksınız. 1968 Vietnam savaşında, Amerikan pilotları düşürdükleri her uçak için bir kayıp veriyorlardı. Bu sene Kongre, bir araştırma yaparak pilotların hava savaşında yetersiz olduklarını belgeledi. Gerçekten füzelerin çıkması ile beraber Dogfight'ın gereksizliği düşünülüyordu. 1969'dan itibaren TOP GUN kuruldu. Hava savaşı yeniden başladığında, 1972 yılında Amerikan pilotlarının oranı 24'e 2'ye çıktı. Randy Cunnigham ve Willie Druscoe, bir görevde F-4 ile 3 adet MIG indirmişlerdir. Mig'lerin birinin pilotu, 13 hava zaferi ile gerçekten çok yetenekli bir pilot olan Albay Toon'du.

ŞEKİL 8 - YERDE 109

Son bir mesaj, İstanbul'da oturan arkadaşlara: Havacılık müzesine uğramanızı tavsiye ederim (Beri de arada sırada gitsem fena olmayacak).

ŞEKİL 9 - YERDE 109

HARDWARE DERSANESİ

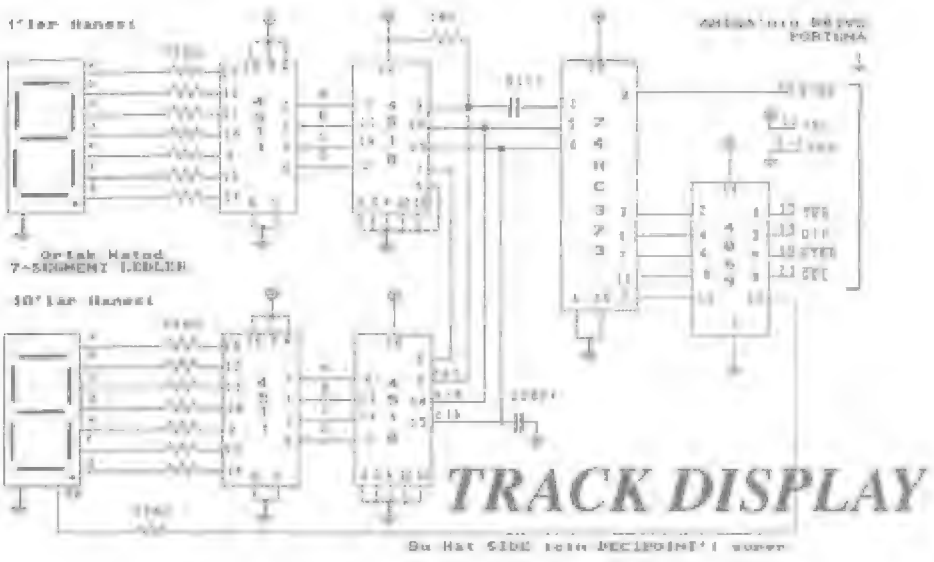
Doğan Türküler

Günaydın güzel sabaha.. Günaydın sevgiye.. Günaydın herşeye, herkese... İki aylık bir psikolojik bunalımdan sonra, kalemim ve elektronik devrelerimle birlikte güzel bir günü selamlamanın zevkini yaşıyorum. Bana iki ay boyunca sabır gösterip, yazı yazmam için herhangi bir baskı yapmayan Mahmure Hanıma en derin sevgilerimi serptikten sonra, tatile çıkamamanın verdiği sıkıntı ile ikinci bir bunalıma hazırlık yapıyorum. Ekstra problemlerimi anlatıp, sizi Güzin Abla yerine koyduğum için af diliyor ve bu ayki geleneksel hardware köşemize geçmeye çalışıyorum...

Zaman olur ki, aradığınız bir eşya için her yeri talan eder ama yine de bulamazsınız. Hele bir de beyninizde bilgisayar tümörü varsa ve bu-habis konuma geçmişse, hiç şansınız yok demektir. Şimdi biraz bu amansız hastalığa yakalanmış kişilerden bahsetmeye çalışacağım. Normal insanlar, bu tip hastaları kati suretle anlamazlar, daha doğrusu anlayamazlar. Çünkü hayatlarında hiç bu tip bir karakter bozukluğu görmemişlerdir. Hastalığa yakalanmış kurban, ilk belirti olarak bilgisayar gibi davranmakla kendini belli eder. Örneğin; Konuşurken her şeyi en kısa şekilde anlatma (Crunch, compress), aynı anda iki işi birden yapabilme (Multi tasking..) ve dalgınlık (O andaki task'in priority'sinin +127 olma durumu.. Bu durumdaki bir kullanıcı ile konuşmak ve anlaşmak çok zordur, genelde ya yanıt alamazsınız ya da 4-5 .dakika beklemeniz gerekir). Bu gibi parametreler, hastalığın ilk belirtileri ve erken teşhisin son safhalarıdır. Eğer kendinizde bu tip belirtileri görüyorsanız, hemen bilgisayarınızı bir balta ile parçalara ayırıp bavula koyun ve ıssız bir nehre atıp, güneyde güzel bir tatile çıkın... Ancak bu evreleri geçmiş bir kullanıcı iseniz, artık yapılabilecek hiçbir müdahale yoktur. Tümör derinlere işlemiş ve ana kontrol mekanizmasını ele geçirmistir. Hastalık bu evreden sonra yavaş yavaş gelişir. Dalgınlık gitgide artar. Arkadaş çevresi değişim geçirir ve diğer hastalardan oluşan bir çevre edinilir. Espri anlayışı ilginç bir şekilde artar. Diğer insanlarla ilk karşılaşmalarda aşırı çekingenlik gösterir. Ancak herhangi bir ortak nokta bulduklarında 20 yıllık ahbap konumuna gelirler. Uyku rejimi bir nehrin yatak değiştirmesi gibi kendini kaybeder ve dengesizliğin doruğuna ulaşır. Artık onlar için gece yeni başlayan bir güne ilk adımdır. Gecenin ilk saatleri bütün günün en verimli zamanı haline gelir. Yaşam geceleri çalışıp, gündüzleri uyuyarak geçmeye başlar. Herhangi birisini öğlenden önce uyandırmaya çalışırsanız ya muhteşem bir küfür yersiniz ya da anlaşılmayan bir dilde söylenen sözleri dinledikten sonra, telefonun suratınıza kapatılıp PTT hatlarının masum sessizliği ile başbaşa vakit geçirmeye razı olmak zorunda kalırsınız. Bu evrede, hastaların erkeklerini vampir, dişilerini ise vamp diye niteleyebiliriz.

Bundan sonraki evre biraz daha değişiktir. Verilen sözler tutulmamaya ve randevulara gecikilmeye başlanır. Bu en tehlikeli evredir. Çünkü bu konumdaki bir hasta, normal insanlara hesap vermek durumundadır. Onlara yaptığının unutkanlık ve dalgınlık yüzünden olduğunu anlatamaz, anlatabilse bile normal bir insan bunu anlayamaz. Ancak O, buna da bir çare bulmuştur. Kati suretle söz vermemeyi öğrenir. Artık, yapacağım, getireceğim sözlerinin yerini yumuşatılmış olarak yaparım, getiririm, olabilir gibi sözcükler alır. Buna ihtiyacı vardır, çünkü normal insanlar ile arasındaki tek ve son bağı kopartmak istemez. Bu daha çok boğulmak üzere olan bir insanın yardım istemek için elini ümitsizce boşluğa uzatması veya 2-3 aylık bir bebeğin insanın parmağını yakaladığında bırakmamak için harcadığı çabayla anlatılabilir.

Dağınıklık, dağınıklık, dağınıklık... Yeni karakterin, hasta insan üzerindeki hükmünün zaferi. Hastanın yeni yaşam felsefesi dağınıklık ve sorumluluklardan kaçmak olarak belirlenir. Eğer bu tipte bir insanın odasına girerseniz, daha doğrusu girebilirseniz, bunun ne demek olduğunu çok çok iyi anlayacaksınız. Bu odalara kurtarılmış bölge gözüyle bakmak en doğru davranış biçimi olacaktır. Anne veya diğer insanlar bu odalara girip herhangi bir eşyanın yerini değiştiremez veya odayı toplamaya kalkışamazlar. Bu cins bir davranış hastayı deli eder. En rahat ettikleri yer dağınık odaları ve bilgisayarlarının başıdır. Başta da değindiğim gibi aradıkları bir eşyayı bulmak onlar için çok zordur. İşte bu tip hastalara son anlarında da olsa bir yardımım dokunsun diyerek, bu ayki devremize başlıyorum. Devremiz TRACK DISPLAY, yani disk sürücünüzün kafasının o an hangi TRACK'te olduğunu ve diskin hangi yüzünde işlem yaptığını bir gösterge ile hardware olarak gösterir. Bu sayede onca dağınıklık içinde, en azından drive'ın kafasının nerede olduğunu bulabilirsiniz. Bunun ne demek olduğunu ben çok iyi biliyorum çünkü bende sonu yakın olanlardan biriyim...



TRACK DISPLAY

Bu ayki devremiz geçen aykilerden biraz ' farklı olarak dizayn edilmiş. Farkı hem fiyatı, hem de içindeki entegre devrelerin bulunabilmesi; evet içindeki tüm entegreler piyasada mevcut CMOS 4XXX ve 74 serisi entegreler. Devremizin fonksiyonu, Amiga'nın drive portundan gelen bilgileri değerlendirmek ve bu forma uygun olarak disk drive'ın kafasının o anki konumunu bulup LED DISPLAY'lerde sayısal olarak göstermektir. Şimdi devremizin çalışmasına geçelim.

Devrede kullanılan bilgi girişleri Amiga'nın (veya diğer bilgisayarların) içirftlen veya çıkış portlarından elde edilebilecek SİDE, TKO, DIR, STEP, SEL sinyalleridir. Bu sinyalleri kısaca inceleyelim/

SİDE: O anda disketin hangi yüzünde (Alt veya Üst) işlem yapıldığının bilgisini içerir.

TKO: Bu bilgi, drive'dan gelen bir sinyaldir. Drive'ın içindeki kafa sıfırıncı TRACK'e geldiğinde (bu disketin en dışındaki Track'tir), Drive elektroniği bir darbe üretir ve bunu TK0 çıkışına gönderir. Bu sinyal vasıtası ile sayaçlar sıfırlanır ve ilk konumlarına dönerler.

DIR: Bu sinyal Amiga tarafından üretilir. Drive kafasının hangi yöne doğru, yani disket üzerinde iç yöne mi, yoksa dışarıya doğru mu hareket edeceği bilgisini içerir.

STEP: Bu çıkıştan gönderilen her darbe, kafanın bir sonraki track'e atlamasını sağlar. Tabii kafanın gideceği yön DIR sinyali ile belirlenmiştir.

SEL: Bu o andaki disk işlevinin, hangi drive'da yapılacağını belirler.

Devrenin ana iskeleti, sayıcı ve sürücülerden oluşmaktadır. Yan elemanlar olarak buffer, latch ve displayler kullanılmaktadır. 4069 Inverting Buffer'ın girişlerindeki bilgiler çevrilip çıkışlara verilir. 74HC373, bir latch entegresidir. Bilgisayardan gelen SEL sinyali aktif olmadığı sürece çıkışlarını aktif yapmaz. SEL sinyalini, TRACK DISPLAY'inizle hangi drive'ı kontrol etmek istiyorsanız onun çıkışına bağlamanız gerekmektedir. Örneğin DF0:'ı kontrol etmek için SEL0'a, DF1: için SEL1'e bağlamanız lazımdır. SELx aktif olduğunda 74HC373 entegresi girişlerini, çıkışlarına verir. Yani çıkışı Enable eder. Burada dikkat edilmesi gereken husus, 74HC373 entgresinin HC serisinden olma şartıdır. Bu devrenin sağlıklı ve verimli çalışması için elzemdir. 74HCxxx serisi CMOS yapıda olup, diğer CMOS entegrelerle uyum sağlamaktadır. 74HC373 açıldıktan sonra devrenin sayıcı bölümü çalışmaya başlar. Burada 4510 onluk aşağı/yukarı sayıcıdır. Ona kadar sayar, çıkışına bir dalga verir ve kendini sıfırlar, sayması için gerekli saat devresi Amiga'nın STEP çıkışından elde edilmektedir. Bu birler hanesini süren sayıcıdır. Onlar hanesini süren sayıcının saat girişi ise, ilk sayıcının carry (taşma) çıkışından elde edilir. İki sayıcıda TK0 sinyali vasıtasıyla resetlenir ve ilk değerlerini alırlar. Aynca sayıcılann yukan veya aşağıya sayması da DIR sinyali vasıtasıyla sağlanır. Sayıcılann çıkışlan 4511 Display sürücülerinin girişlerine bağlıdır. Display sürücüler ise ortak katodlu displayleri sürerler. Onlar basamağını simgeleyen Display'in noktası SIDE sinyali ile sürülmektedir ve kafanın diskin hangi yüzünde işlem yaptığını gösterir.

MALZEME LİSTESÎ

1 Adet74HC373
1 Adet 4069
2 Adet 4510
2 Adet 4511
2 Adet Ortak Katod Display
1 Adet 0.01 mikroF (veya 10 NanoF) Kondansatör
1 Adet 220 PikoF Kondansatör
1 Adet 10 KOhm Direnç
15 Adet 330 Ohm Direnç

MODEM —> PROBLEM, PROBLEM, PROBLEM
MODEMLER HAKKINDA BİLMEK İSTEDİĞİNİZ ve İSTEMEDİĞİNİZ HERŞEY MODEM ALMAK İSTİYORUM AMA HANGİ MODELİ SEÇMELİYİM???
Yüksek hızlı modemlerin Uyumluluk, Özellik, Fark ve Fiyatlarının karşılaştırılması (HST, V.32, V.32bis, V.42, V.42bis)

Yüksek Hızlı Modem ???

2400 Baud modemler, uzun file'ların transferi sırasında çok çok yavaş kalmaktadırlar (BAUD bir saniye içinde transfer edilen bit sayısını belirten bir birimdir. Byte olarak ele almak gerekirse, 10 BAUD=1 Byte'tır. Buna da CPS denmektedir. 2400 Baud=240 CPS -Caracter Per Second-). 4800 Baud diye ilan edilen modemler, gerçekte 2400 baud data sıkıştırmalı modemlerdir. Ancak şu sıralarda V.42bis kullanabilen 2400 baud modemler bulunmaktadır. Bunların 9600 Baud yaptığı iddia edilmektedir. Ancak bu tiplerde bulunan hata düzeltme (V.42bis error correction'dır) faktörü, sıkıştırılmış file'lar için pek bir işe yaramamaktadır. Yüksek ve düşük hızlı modemlerde kullanılan haberleşme sistemi birbirinden çok farklıdır. 4800 Baud'un altında olan düşük hızlı modemler, haberleşmede ses sinyallerini kullanırlar. İletilen bilgi, sesin frekansı ile belirlenmektedir.

Örneğin: High bit için 1300Hz ve Low bit için 700Hz gibi. 4800 üzerinde çalışan yüksek hızlı modemlerde ise haberleşme sistemi tamamen farklıdır. Telefon hatları 4800 Baud üzerindeki hızları frekans modülasyonu olarak kaldıramadığı için daha değişik bir yöntem kullanılmaktadır. Buna *Faz Modülasyonu* denir. Pahalı bir teknik olduğundan, modemlerin fiyatlarına da yansımaktadır. Genel bir 9600 Baud veya daha hızlı bir modem file transfer zamanınızda çok büyük farklar oluşturur. 9600+ modem kullanan çoğu kimse, 2400 kullanmaya geri dönmeye şiddetle karşı çıkar.

Eğer sizce fiyat önemli bir unsur değilse, bir BBS (Bulletin Board System) kurmak veya kullanmak için en ideal modem, **USRobotics Dual Standardtır.** Bu modem V.32 9600 modem ve 14400 HST (yeni çıkanlar 16800 HST) modemlerin kombinasyonunun tek bir modem altında birleştirilmesiyle oluşmuştur. Yeni version USR Dual Standard modemler ayrıca V.32bis, V.42 ve V42bis error correction ve data compression'a da sahiptirler.

Ancak fiyat benim için bir sorun oluşturur derseniz (!!! Bu genelde hepimizin ortak sorunu), Standart bir HST 14400 de işinizi görebilir. Eğer buna da pahalı diyorsanız, diğer alacağınız modem tipleriyle (eğer USRobotics değillerse) standard HST 14400'lere 2400'den yukarı bağlanamazsınız. Bunların dışında herhangi standart bir V.32 9600 modemi HST'den %25 daha ucuza alabilirsiniz. Ancak bu tip bir modemle sadece kendi cinsindeki ve USR Dual Standard tipindeki modemlere yüksek hızla bağlanabilirsiniz.

STANDARTLAR

Bir zamanlar Hayes, modemler içinde standarttı. Bütün modemler Hayes uyumlu yapılırlardı. Tabii bu, 1200 ve 2400 modemler için geçerliydi. Hayes, standart olarak AT komut setini ortaya koymuştu. Bu standart kısa süre içinde çok popüler oldu ve diğer modem üreticileri bu standardı kendi modemlerinde kullanmaya başladılar. Komutlarda ufak değişiklikler olmakla beraber, bu standart bugün de hala kullanılmaktadır.

Uzun bir süre sonra USRobotic ortaya çıktı ve HST'tu dizayn etti. 9600 modemler kısa süre içinde tutundu. Hayes de bir süre sonra 9600 modemleri piyasaya sürdü, ancak HST ile uyumlu olmadığından IBM dünyasında pek tutulmadı. Daha sonra USR, HST modemlerinin yeni versiyonu olan 14400'ü çıkarttı. Bu, data compression kullanmadan 14400 çalışabiliyordu ve IBM dünyasında bir standart haline geldi.

Standartların farklılaşması, birçok sorunu da yanında getirdi. CCITT v.32 özelliğini ortaya koydu. Bir süre sonra birçok üretici, ürünlerini bu standarda adapte etmeye başladılar. CCITT, en son olarak V.42 ve V.42bis error correction ve data compression methodlarını ortaya çıkardı. Bunlar o zamana kadar çıkmış en iyi methodlardı. V.32bis ile sonuçlandırılan bu gelişme, 14400 full duplex mode modemlerde çalışır hale getirildi.

Artık birçok modem üreticisi V.32'ye geçmiş bulunmaktadır. USR firması da 14400'leri V.32 için geliştirme kitlerini piyasaya çıkarmıştır. V.32 Macintosh dünyasında bir standart haline gelmiş bulunmaktadır.

Fax makineleri, kendi özel standartlarına sahiptirler. V.27, V27ter ve V.29, faxlarda kullanılan modülasyonlardır. T30 ise, faxlarda kullanılan protokolü belirler. Birçok modem bir extra özellik olarak fax makinesi gibi çalışmayı sunar. Bu çok yararlı bir özelliktir. Eğer fazla telefon hattınız yoksa, tek bir hattı hem modem hem fax hattı olarak kullanabilirsiniz.

CCITT Nedir?

International Consultive Committee for Telegraph and Telephone (CCITT) V.32, V.32bis'i 9600 Baud haberleşmede standart olarak ortaya koymuştur. Ayrıca Avrupa'ya 1200 ve 2400 Bps haberleşme standartlarını da koymuştur.

Half Duplex, Full Duplex

Eğer data hat üzerinde tek yönde iletiliyorsa, buna *Half Duplex* denir. Bunun tersi yani hat üzerinde aynı anda iki yönde de iletilebiliyorsa, buna *full duplex* denir. 2400 BPS modemler full' duplex modemlerdir. HST modemler ise half duplex'in değişik bir formunu kullanırlar. Hattın bir yönünde bilgi giderken, diğer yönde ACK/NAK sinyali yollanır.

V.32 modemler ise full duplex modemlerdir. Bu çok büyük bir performans getirmemekle birlikte, yine de önemli bir özelliktir. Bu tipte bir modem, aynı anda hem *Upload,* hem *Download* yapabilir. Ancak Bimodem denilen bu özellik çok popüler olamadı. BBS kullanıcıları daha çok tek yönlü transfer protokolleri olan ZModem ve YModem-G'yi kullanmaktadırlar.

MNP, HST, V.32, V.42 Nedir?

MNP: MNP (Microcom Networking System), 1-4 seviyeleri hata düzeltme methodlarıdır. İki modem birbirine bağlandığında düzenli ve hatasız bir transfer için devreye girerler. Bu method sayesinde gürültüsüz temiz bir hatta çalışma olanağı ortaya konulur. MNP 5 seviyesi data sıkıştırması içindir. Ancak BBS'lerde bulunan programlar genelde ZIP, Lha, Lzh veya DMS ile sıkıştırılmış durumda bulunduklarından, MNP5 hardware ile sıkıştırırken aynca bir zaman kaybına neden olmaktadır. Bu sebeple birçok BBS MNP5 modunu kapalı tutar.

HST: HST (High Speed Technology), US Robotics tarafından geliştirilmiş hızlı bir haberleşme methodudur. Bu method sadece USR tarafından kullanılmaktadır. İlk olarak 9600 bps tek yönde ve 300 bps (daha sonra 450 oldu) ACK/NAK sinyali diğer yönde olmak üzere transferler gerçekleştirilir. USR, daha sonraları 14400'ü çıkarttı. Bu çok hızlı bir modemdi ve üzerindeki sıkıştırma faktörü sayesinde çok yüksek hızlara ulaşabiliyordu. Örneğin az sıkıştırılmış bir ZIP'li file 1700cps ile transfer edilebiliyordu. USR, bundan sonra V.32 uyumlu Dual standartları çıkardı.

En son olarak ise 16800 Dualleri piyasaya sürdü.

V.32

V.32, 1984 yılında CCITT tarafından 9600 standardı olarak sunuldu. V.32 full duplex'tir; yani aynı anda iki yönde 9600bps alış verişe olanak verir. Normalde bu imkansızdır, ancak *"echo cancellation"* denilen bir teknikle, bir modem kendi tonlarını telefon hattından filtreleyebilir. Bu sayede diğer modemin gönderdiklerini rahat olarak alabilir. Bunun için yüksek hızlı modemler dijital sinyal işlemci devreleri içermektedir. Tabii bu complex devreler V.32 ve V.32bis'in fiyatını arttıran etkenlerdir. V.32, ayrıca TCM (trellis-coded) modulationa sahiptir. TCM 9600, modemler arası oluşan iletişim hatalarını sezinler ve düzeltir.

V.32bis: V.32 1989 yılında 14400'de çalışabilecek hale getirildi. Tabii bunun için daha iyi bir echo cancellation tekniği ve alıcı kalitesi gerekliydi. Bunun gereksinimi açısından V32bis ortaya çıkarıldı.

V.42: V.42, Modem hızı açısından hiçbirşeyi değiştirmiyor. CCITT tarafından 1988 yılında ortaya çıkarıldı. MNP'den sonra, data sıkıştırma ve hata düzeltme opsiyonlarını içeren bir protokoldü.

Ancak MNP sadece 2:1 sıkıştırma yapabilirken, V.42,4:1 sıkıştırma yapabiliyordu. Yani 9600 bps'te 38400'lük hız elde edilebiliyordu.

V42bis: V42bis, CCITT'nin 1989'da son çıkardığı data sıkıştırma standardıdır.

MODEMLERİN UYUMLULUKLARI

Aşağıda vereceğim modemlerin çoğu 2400 ve daha düşük modemlerle uyumlu çalışabilmekte, yani CCITT V22bis ve Bell 103/212A protokolünü kullanabilmektedir. Birçoğu en yüksek bağlanılabilir baudu otomatik olarak seçer. Eğer modemlerden biri V.42 uyumluysa ve karşıdaki modem LAP-M modu taşımıyorsa, direkt olarak MNP'ye geçiş yapılır.

Generic V.32 Only
- Diğer V.32 modemlerle 9600'de haberleşebilir.

Generic V.32-V.42
- Diğer V.32 modemlerle 9600 haberleşebilir.
- Diğer V.42 opsiyonu olan modemlerle en yüksek hızda haberlesin

Hayes V-Series V.42
- Diğer V.42 modemlerle 2400 haberleşebilir.
- Diğer MNP modemlerle 2400 haberleşebilir.
- Diğer Hayes V-Series modemlerle 9600 haberleşebilir.

Hayes Ultra
- Diğer V.42 modemlerle 2400 haberleşebilir.
- Diğer MNP modemlerle 2400 haberleşebilir.
- Diğer Hayes V-Series modemlerle 9600 haberleşebilir.
- Diğer V.32 modemlerle 9600 haberleşebilir.

USR Courier V.32
- Diğer V.32 modemlerle 9600 haberleşebilir.
- Diğer V.42 opsiyonu olan modemlerle en yüksek hızda haberlesin

USR Courier HST (Eski Versiyon)
- Diğer HST tipi modemlerle 9600 haberleşebilir.

USR Courier HST (14400 Versiyon)
- Eski HST tipi modemlerle 9600 haberleşebilir.
- Kendi HST benzerleriyle 14400 haberleşir.
- HST DS ile 14400 haberleşir.

USR Courier HST (Dual Standard)
- Eski HST tipi modemlerle 9600 haberleşebilir.
- Kendi HST DS benzerleriyle 14400 haberleşir.
- HST 14400 ile 14400 haberleşir.
- Diğer V.32 modemlerle 9600 haberleşebilir.

Supra Modem 9600
- Diğer V.32 modemlerle 9600 haberleşebilir.
- Diğer V.42 opsiyonu olan modemlerle en yüksek hızda haberleşir.
- HST DS ile 9600 haberleşir.

Supra Modem 14400/FAX
- Diğer V.32 modemlerle 9600 haberleşebilir.
- Diğer V.42 opsiyonu olan modemlerle en yüksek hızda haberleşir.

- HST DS ile 14400 haberleşir.
- 9600 fax olarak çalışmaktadır.

Sonuç olarak benim size tavsiye edebileceğim modem, USR Dual Standarttır. Ancak buna paranız yetmeyecek gibiyse, Supra 14400 en uygun olanıdır. Supra 9600 benim şu anda kullanmakta olduğum modemdir. Kargaya yavrusu kuzgun görünür deseler de, ben modemimden çok memnunum. Yurt dışında bağlanamadığım yerlerin sayısı çok az. Buna karşılık HST 14400 bir modemle 2400 üzerinde haberleşememek kötü bir durum. Ancak yurtdışındaki BBS'lerin çoğunluğunun USR HST DS olması, burada büyük avantajlar yaratıyor. V.32'nin tüm yararlarını burada görebiliyorsunuz.

MODEMİMİ ALDIM AMA NASIL KULLANACAĞIM ?

Varsayalım bir modem aldınız. Bunu nasıl kullanacaksınız? Eğer bir modeminiz varsa ilk ihtiyacınız olan, bir terminal programıdır. Terminal programları çeşitli emülasyonlan ve protokolleri içermelidirler. Amiga'da verimli olarak kullanılan en iyi terminaller, *NCOMM* ve *JRCOMMdm.* Bu terminaller tüm protokolleri içerirler ve alacağınız herhangi bir modeme rahatlıkla uyum sağlarlar. Bunun dışında extra olarak acilen bir harddiske ihtiyacınız vardır. Program Upload veya DownLoad'u disket üzerinden yapmanın bir işkence olduğunu çok kısa süre içinde anlayabilirsiniz. Modemi ilk aldığınızda, sizi en çok yoracak olan şey ise şüphesiz modemin setting'leri yani ayarlamalarıdır. Burada yapmanız gereken, aynı cins modemi kullanan bir kişi bulup ondan settinglerini istemek olabilir. Tersi durumda settingleri ayarlamanız gereğinden fazla para ve zamana mal olmakla kalacaktır. Ayrı firmaların ürettiği her modemin settingleri birbirinden farklılıklar göstermektedir. Ancak temelde baz komutlar aynıdır. Modem settinglerini direk modeme kaydedebileceğiniz gibi, terminal programına da yazıp her açışta buradan düzenlenmesini sağlayabilirsiniz.

MODEM İLE NERELERE BAĞLANABİLİRİM ?

Modemi alıp sisteminizi kurduktan sonra yapacağınız ilk iş, şüphesiz bir yerlere bağlanmak olacaktır. Ancak bağlanabileceğiniz yerlerin listesi ilk anda sınırlı olacaktır. Bunun yegane nedeni, bir BBS'e girdikten sonra, kendinizi oraya kabul ettirebilmektir. BBS dedik ama nedir bu BBS'ler, nasıl çalışırlar? BBS (Bulletin Board System) kısaca DataBank olarak niteleyebileceğimiz sistemlere denir. Bu tip bir sistemde kısaca Sysop denilen system operatörleri tüm kontrolü elleri altında tutar ve BBS'e gelen giden data transferini kontrol ederler. BBS'e üye kaydı ve diğer işlemlerin hepsi sysop'un kontrolü altında gerçekleşir. Bu nedenle bir BBS'e girdiğinizde iyi geçinmeniz gereken yegane kişi, sysop olacaktır. BBS'ler sonuçta Databankaları olduklarından, çeşitlerine göre birçok bilgiyi bünyelerinde bulundururlar. Bu bilgiler o günkü haberler, yeni programlar, üyelerin birbirlerine yolladığı mesajlar, bilgi arşivi gibi çeşitli veriler olabilir. Daha önce de belirttiğim gibi, bu BBS'in tipine ve hangi tip kullanım alanına hizmet verdiğine bağlıdır. BBS'ler genel olarak Legal ve illegal olmak üzere ikiye ayrılır, illegal BBS'lerin yaptığı iş kanuna aykırıdır. Genel olarak en yeni crack programlan içerirler. Bu tip BBS'lere girebilmek için ya çok iyi bir tanıdığınızı belirtmeniz ya da sysop'la muhabbet etmeniz gerekmektedir. Genelde ilk girişte kendinizle ilgili bir bilgi formu doldurtulmaktadır. Sysop'un vereceği karar, sizin BBS'e üye olup olamayacağınızı belirler. Bu genelde 1 veya 2 gün içinde belli olur (eğer sysop sistemin başındaysa ve onu konuşarak ikna edebilirseniz hemen bile üye olabilirsiniz). Tamam üye oldunuz, şimdi artık büyük bir zevkle file listelerini inceleyebilirsiniz. Bu konumda suratınızın alacağı şekil beni şimdiden güldürüyor. Evet görebiliyorsunuz, en yeni programlar daha kırıldıkları gün, hatta saat içinde BBS'in listesinde bulunmakta ve siz onları istediğiniz zaman çekebilme hakkına sahipsiniz. Bu kadarla da kalmıyor, bazı programlar daha yapan şirket piyasaya sürmeden kırılıp BBS'lerin listelerine girebiliyor. İstediğiniz programı çekme hakkına sahipsiniz dedik, ama haklar karşılıklı. Önce oraya birşeyler vermelisiniz ki, karşılığını alabilesiniz. Bu nasıl olacak?.. Alma hakkınız BBS'in sizin için saptadığı Upload/download ratio denilen U/L oranı ile belirlenir. BBS'lerin çoğunluğunda, bu oran ilk giriş için 1:3'olarak belirlenmiştir. Yani siz oraya bir file transfer ettiğinizde, buna karşılık transfer ettiğiniz file'ın uzunluğunun 3 katı uzunlukta bilgi alma hakkına sahip oluyorsunuz. Örneğin 100 KByte'hk bir Upload karşılığında 300 KByte'hk Download yapma hakkına sahip olursunuz. Eğer hemen çekmeyecekseniz, bu hak sizin için daha sonra kullanılmak üzere saklanır (Upload: sizden BBS'e bilgi transferi, Download: BBS'ten size bilgi transferidir). Sonuç olarak herzaman ilk başlangıç önem kazanmaktadır. Çünkü tüm BBS'ler en yeni fileları yaklaşık olarak aynı zamanda bulundurmaktadır. İlk başta sizin yeni bir file bulup atmanız bayağı sürpriz olacaktır. Eğer bilgisayar argosunda fake olarak geçen eski veya public domain filelardan atarsanız, genelde ya uyan alırsınız ya da BBS'ten ihraç edilirsiniz.

Bunların dışında legal denilen kanuni BBS'ler vardır. Bunlar kendi aralarında çalışma tipi olarak üçe ayrılırlar. Birinci tipte, BBS kuralları yukarıdaki illegal BBS'ler gibidir belli U/L oranlan mevcuttur ve siz bunlar sayesinde sadece public domain veya Shareware olan programlan Upload ya da Download edebilirsiniz. İkinci tipteki BBS'ler paralı tip BBS'lerdir. Buralara kayıt olmak için belli bir miktar para transferi yapmanız gerekmektedir. Bu abone olmak istediğiniz süre ile doğru orantılıdır. Bu BBS'ler biraz daha profesyonellerdir. Özel amaçlı programlann yanında, Public programlarda bulundururlar. Genel olarak Mühendislik, doktorluk ve bunun gibi teknik konularla alakalıdırlar. Bazıları ise çöpçatanlık yapan BBS'lerdir. Bu tip BBS'lere aynı anda birden fazla kullanıcı bağlanabilir. Örneğin 32 kişi aynı anda bağlanabilir ve birbirleriyle bilgisayar üzerinden aynı anda görüşme yapabilirler. Varsayalım o anki bağlananlar listesinde karşı cinsten birini gördünüz, BBS'ten o zat ile ilgili bilgileri istersiniz; bunlar, onun fiziki özellikleri, hoşlandığı şeyler, yapmakta olduğu işler gibi detaylar olarak ekranda karşınıza gelir. Eğer beğenirseniz o kişi ile CHAT'e girersiniz (CHAT: Bilgisayar ile iki veya daha fazla kişinin konuşması). Genelde Türkiye'den aradığınızı söyleyince, titreyip şaşırıyorlar. Üçüncü tiplerde işe BBS bir firmanın danışma bölümüdür. Örneğin Supra tipi bir modeminiz varsa, Supra firmasının BBS'i size karşılıksız hizmet verecek ve bunun için herhangi bir talepte bulunmayacaktır. Ayrıca NASA'nın da kendine ait bir BBS'i vardır. Daha çok eğitim ile ilgili bilgiler içeren bu BBS'te birçok konuda gerekli dökümanterler, yıldız haritalan, gezegen resimleri, bilim ve teknik ile ilgili binlerce file bulunmaktadır. Bence bu, şu ana kadar gördüğüm en kapsamlı BBS. İçeriye bir kere girdiğinizde birçok konuya dallanıyorsunuz. Her konu birkaç alt konudan oluşuyor ve alt konularda altalta konulardan oluşuyor, derken BBS'in içinde kayboluyorsunuz. Piramit dizaynı ile şekillendirilmiş olan NASA'nın BBS'i, eğitim için cidden çok gerekli bir medya. Amerikalı gençlerin

böyle bir olanağa sahip olmaları, onların gelişmelerini açıklayan önemli bir durum olarak gözüküyor. Eğer PTT ve TÜBİTAK, TURPAK gibi komedilerle uğraşacağına bu tipte bir hizmet verse amaçlarına daha hızlı ulaşabilirlerdi. Ancak biz Türküz, kısa yoldan hızlı para kazanmayı sevdiğimizden, istisnalar kaideyi bozmamakta ve TURPAK denilen fiyasko hala devam etmektedir (Nedense Turpak'ın ucuz olduğunu iddia edenler var). Telefon faturalarınızın kabarıklığını nasıl halledeceksiniz? Yurtdışını direk olarak aramak, size ayda yaklaşık olarak 4 milyon TL/Ay'lık bir fatura getirmektedir (Türk lirası stabil olmadığı için 1000DM/ay). Eğer bu işi sırf zevk için yapıyorsanız, ya çok zengin olmanız ya da edindiğiniz bilginin buna değdiğini düşünmeniz normaldir. Ancak amatör bir insan için bu yüksek bir meblağdır. Size tavsiye edeceğim, *Calling Card* denilen kolaylığı kullanmanız olacaktır. Amerika'nın MCI ve AT&T şirketleri, bu tip bir kolaylık sağlamaktadır. Aradığınız numaraya yaklaşık %50 daha ucuz bağlanabilme imkanına sahip oluyorsunuz. Ancak tek sorun kart numaranızı kimseye vermemek ve sadece Amerika'yı aramaktan kaynaklanıyor. Bu sayede PTT üzerinden bağlanacağınız paranın yansı cebinize kalmış oluyor. Bu tip bir kartı Kredi kartınız vasıtasıyla elde edebilirsiniz.

TÜRKİYE'DE BBS'LERİN DURUMU

Türkiye, haberleşmenin acısını çok uzun zaman boyunca çekmiş bir ülkedir. Haberleşme ve Ulaşım bir ülkenin gelişmesini sağlayan yegane etkenlerdir. Türkiye son on yılda iki birimde de büyük bir çağ atlaması gerçekleştirdi. Şu anda PTT'ye ait dijital santraller dünyadaki en gelişmiş santraller kapsamındadır ve cidden çok temiz hatlara sahiptir. Ancak ülkemizdeki BBS sayısı, iki elin parmaklan kadar az denecek miktardadır. Halbuki bir Brezilya'da bile 1000'i aşkın Legal BBS mevcuttur. Bu PTT'nin modem üzerindeki bürokrasisinden kaynaklanmaktadır. Ama kendileri herhangi bir modemin onayını almanın, deveye hendek atlatmak kadar kolay olduğunu iddia etmektedir. Tabii bunun sonucu olarak, onaylanmış modemler ithalatçı kân da dahil olunca, astronomik rakamlara çıkmaktadır. Anafikir olarak kendi kuyularını kazdıklarının farkında olmadıkları kanısındayım.

MODEM ALMAYA DEĞER Mİ?

Ben, kati suretle alınmasından yanayım. Eğer para sorununu halledebileceğinize inanıyorsanız mutlaka alın. Mühendis, doktor veya teknik bir insansanız, teknolojiyi yakalamanın anlamını kavramışsınız demektir. Herhangi bir bilgiye ihtiyacınız olduğunda, o bilgiden daha fazlasına, istediğiniz anda erişmek, insana sonsuz bir yaratma ve öğrenme gücü aşılar. Düşünün bir kere, elektronik mühendisisiniz, size bir entegrenin datası gerekiyor, varsayalım National firmasının H8 microcontroller'larıyla başınız dertte, National'ın BBS'ine bağlanıyor ve controller ile ilgili tüm detaylan hazır programları ücretsiz çekebiliyorsunuz. Bence bir modem alın ve teknolojiyi yakalamanın zevkini çıkarın.

Saygılar ve sevgilerimle...

Monkey Island 2

SÜHA BAYRAKTAR

GUYBRUSH TREEPWOOD, Sword Master'ı yenip okyanusta ün saldıktan ve hele bir de herkesin korkulu rüyası LE CHUCK'ı yok ettikten sonra, artık rahat bir hayat yaşamayı planlıyordu. Ama herşey tahmin ettiği gibi gitmedi. Aslında sandığı gibi yok ettiği LE CHUCK değil, sadece hayaletiydi. Peki şimdi ne olacaktı? Yeni bir serüven mi başlıyordu? Bunca olay ve tehlikeden sonra maceracılık ruhundan hiçbir şey kaybetmemişti. Etrafta **LE** CHUCK'ın hala yaşadığı söylentileri yayılmaya başlayınca, ilk olarak LE CHUCK'a yakınlığı ile tanınan LARGO'un yaşadığı

SCABB adasına doğru yola koyuldu. Ancak LARGO adada tam bir hükümdarlık sürüyordu. Herşey tahmin ettiği gibi günlük güneşlik değildi. Yaptığı olaydan sonra adada iyi şekilde karşılanacağını bekleyen GUYBRUSH, bir de tüm paraları LARGO'ya kaptırınca, adayı LARGO'dan kurtarmaya karar verdi. Ve hikayemiz böylece başladı.

Oyun dört bölümden oluşmakta, size sırasıyla bu bölümlerin tam çözümlerini vereceğim. Oyunu iki zorluk derecesinde oynayabilirsiniz. Birincisi oyunun zor bölümü, ama gerçekten daha zevkli ve sürükleyici olanı, ikincisi ise daha önce adventure oynamayanlar için hazırlanmış. Ancak Adventure'ci arkadaşlara bu dereceyi pek tavsiye etmiyorum. Oyunun yarısından çoğunu görmüyorsunuz ve oyun çok çabuk bitiyor. Bu sebeple size zor olanın tam çözümünü vereceğim. Oyunda **SAVE, LOAD, QUIT** için kullanacağınız tuş ise F5. Bu tuşla karşınıza çıkan menüden, diskete kayıt, kaydedilmiş bir oyunu yükleme işlemlerini kolayca yapabilir ve istediğiniz anda oyundan çıkabilirsiniz.

BÖLÜM 1: THE LARGO EMBARGO

Oyuna, SCABB adasının köprüsünde başlıyorsunuz. Burada sağa ya da sola hangi yöne giderseniz gidin, hangi konuşma seçeneklerini seçerseniz seçin, LARGO tüm paranızı alacak ve sizi, adada yabancıların bulunmasından hoşlanmadığını söyleyerek bırakacak, ilk olarak, köprünün sağında bulunan tabelanın yanına gidin. **PICK UP SIGN** diyerek buradaki küreği alın. Daha sonra ekranın sağına doğru ilerleyin. Burada, daha önceki oyundan da hatırlayacağımız gibi, adanın haritası çıkacak. **SWAMP** denen yerin üzerine gelip klikleyin. Burası, adanın bataklığı. Bulacağınız tabuta, **USE COFFIN** diyerek binin. Bataklığın sağına doğru ilerleyince, bir kuru kafa göreceksiniz. **ROW TO SHOCK** diyerek gidin. Tabut, kuru kafa şeklindeki evin altına otomatik olarak girecektir. Burada, ilk göreceğiniz şey, masanın

üzerindeki ip. **PICK UP STRING** ile ipi alın. Daha sonra sağ tarafta şişelere tek tek bakın; buradan **ASHES 2 LIFE** denen şişeyi alın. Odanın sağına ilerleyin ve burada **MRS. MOJO** ile konuşun. Ona, LARGO hakkında soru sorun ve bu konuda yardım edeceğinizi söyleyin. Sizden dört nesne isteyecek: LARGO'nun üzerinden bir eşya, bir sıvı, saçından bir örnek ve ölmüş bir akrabasının kemiği.

Buradan çıkın ve tekrar adaya dönün. Haritadan **CEMETERY** denen mezarlığı seçin. Mezarlıkta tepeye doğru gidin ve mezarları inceleyin. Mezarlardan birisi LARGO'nun büyükbaşının mezarı. **USE SHOVEL ON GRAVE** diyerek mezarı kazın ve buradan kemiği alın. Mezarlıktan çıkarak haritadaki **BEACH** denen yere gidip **PICK UP STICK** ile yerdeki sopayı alın; şehre dönün ve soldaki ilk geminin en başında sağda bulunan eve girin. Burası, haritacı **WALLY'in** dükkanı. Sağda yerde duran kağıdı alın. Daha sonra WALLY'i dikkatle izleyin ve masanın üzerine çok kısa bir süre için bırakacağı MONOCLE'ı, **PICK** UP **MONOCLE** ile hemen alın. Dükkandan çıkın ve geminin sol tarafına gidin. Burada açık bir pencere göreceksiniz. **WALK TO WINDOW** diyerek içeri girip **PICK UP KNIFE** ile masanın üzerindeki bıçağı alın. Girdiğiniz yerden, yeniden yukarı çıkın. Solda en uzakta bulunan gemiye gidin. İçeride ip ile bağlı bir kertenkele göreceksiniz. **USE KNIFE ON ROPE** diyerek kertenkelenin ipini kesin. Kertenkele kaçacak ve otelci arkasından gidecektir. Kertenkelenin yemek kabından, **PICK UP BOWL** ile peynirleri alın. LARGO'nun yukarıdaki odasına gidin ve içeriden sol tarafta duran peruğunu alıp yakalanmadan dışarı çıkın. Otelden çıkınca, tam karşıda üç korsanın uyuduğu yere gidin. **PICK UP BUCKET** diyerek korsanların solundan kovayı almaya çalışın. Korsanlardan biri kovayı almamanızı söyleyecek; ancak kısa bir konuşmadan sonra kovayı almanıza izin verecek.

Evet, şimdi eğlenceli bir işe başlıyoruz. İlk önce, kovayı aldığınız yerin solundaki kutunun yanına gidin. **OPEN BOX** ile kutuyu

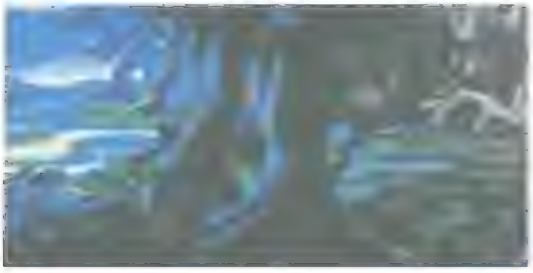
açın. USE STICK WITH BOX ile kapağı açık olarak sabitleyin ve USE STRING WITH STICK ile ipi sopaya bağlayın. Daha sonra USE CHEESE SQUIGGLIES WITH BOX ile peyniri kutunun ağzına koyun. Biraz sağa çekilerek farenin gelmesini bekleyin. Fare gelip peyniri yerken, PULL STRING komutunu kullanarak fareyi yakalayın ve kutuyu açarak fareyi içinden alıp cebinizi atın. Biraz abarttık mı acaba? Yok, gerçekten fareyi cebinize atıyorsunuz. Şimdi fare bizim para kazanmamızı sağlayacak. Fareyle, daha önce pencereden girdiğimiz mutfağın yolunu tutun. Mutfağa girince USE **RAT** IN VISCIOSUES diyerek fareyi çorbanın içine atın. Dışarıya çıkın ve sağ tarafta barın içine girin. TALK TO BARKEEP ile barmenle konuşun. Biraz konuştuktan sonra LARGO bara gelecek ve bir içki ısmarlayacak ve daha sonra bu içkiyi sol duvara tükürecek. LARGO gittikten sonra, USE BLANK SHEET OF PAPER WITH DRIPPING SPIT diyerek WALLY'in dükkanından aldığınız kağıda LARGO'nun tükürüğünü alın. Evet, VOODOO büyüsü için gerekli ilk üçüncü nesneyi aldınız. Daha sonra barmenden yemek isteyin. Barmen yemek getirmeye gittiğinde kazandaki fareyi görecek ve aşçıyı kovacak. İş ile ilgilendiğinizi barmene söyleyin ve işe başlayın. Böylelikle artık cebinizde paranız olacak. Mutfağa daha önce girdiğiniz pencereden barmenin sizi görmemesi için çıkın. Sıra şimdi son parçaya geldi. Bataklığa gidin. USE BUCKET ON SWAMP diyerek kovaya çamur doldurun. Tekrar otele LARGO'nun odasına dönün. Odasına girin ve CLOSE DOOR ile kapıyı kapayın. USE BUCKET WITH DOOR ile kovayı kapının üzerine yerleştirip ve LARGO'nun gelmesini bekleyin. LARGO içeri girince kova başına dökülecek ve üstü kirlenecek. Dışarıya çıkınca onu takip edin ve üç korsanın bulunduğu kuru temizlemecinin oraya elbisesini temizlemeye götürdüğünü göreceksiniz. Kuru temizlemeci ona bir bilet verecek. LARGO ayrıldıktan sonra yeniden otele dönün, odasına girip kapıyı kapatın. Kapının arkasında elbise temizleme fişini bulacaksınız. PICK UP TICKET ile onu alın ve doğru kuru temizlemecinin yolunu tutun. Kuru temizlemeciye bileti verin ve LARGO'nun elbisesini alın.

Evet, VOODOO büyüsü yapmak için tüm eşyaları ele geçirdiniz. Bataklığa VOODOO büyücüsüne gidip tüm eşyaları ona verdiğinizde, büyüyü hazırlayıp size verecektir. Büyüleri aldıktan sonra yeniden otele LARGO'nun odasına gidin. LARGO geldiğinde çok çabuk davranarak USE PINS ON VOODOO DOLL diyerek büyüyü yapın. Evet, artık LARGO'dan adayı kurtardınız. Haritadan PENİNSULA'yı seçip, KAPTAN DREED'in gemisine gidin. Onunla konuşun MONACLE'ı olmadığı için seyir yapamayacağını söyleyecektir. Dışarıya çıkıp yeniden içeriye girin ve WALLY'den aldığınız MONACLE'ı kaptana verin; artık kaptan emrinizde. Geminin dışındaki PARROT CHOW denen papağan yemini alın. Kaptan DREED'in verdiği haritadan PHATT ISLAND denen yeri seçin. Evet, birinci bölümümüz burada sona erdi.

BÖLÜM 2: THE FOUR PIECES

PHATT adasında sizi gardiyan karşılayacak ve ne yaparsanız yapın tutuklayarak adanın valisine götürecek. Vali ile konuştuktan sonra, kendinizi demir parmaklıkların arkasında bulacaksınız. PICK UP MATTRESS ile yatağı kaldırın. Yatağın altından çıkan çubuğu PICK UP STICK ile alın ve soldaki hücrede bulunan ölünün üzerinden USE STICK ON BONE diyerek kemik alın. GIVE BONE TO DOG ile kemiği köpeğe verin. Köpek, ağzındaki anahtarı bırakacak. Anahtarı alıp, USE KEY ON DOOR ile kapıyı açın ve çıkarken raflardan MANILLA ve GORILLA zarflarını alın. Zarfları açın ve içindeki eşyaları inventory'nize ekleyin. Adanın girişinden sağ tarafa doğru gidin ve deniz kıyısındaki iskeleye giderek balıkçıyla konuşun. Balıkçıya çok iyi balıkçı olduğunuzu anlatın. Sizinle en büyük balığı tutma yarışına girecek. Yarışmayı kazandığınız takdirde size oltasını verecek, eğer o kazanırsa onun tuttuğu balığı çiğ olarak yiyeceksiniz. Sol tarafa doğru kütüphaneye gidin ve girişte OPEN LIGHTHOUSE ile feneri açarak, içinden LIGHTHOUSE LENS denen lensleri alın. Bundan sonra sağ taraftaki kütüphaneci kadınla konuşarak kütüphane kartı alın. Evet, artık aynı anda dört olmak üzere kütüphaneden kitap alabilirsiniz. Ancak bizim işimize, üç tane kitap yarıyor. Alacağınız kitaplar VOODOO büyüsü kitabı. Bu kitabı V'den, DISASTER TO THE SUNKEN SHIP MAD MONKEY kitabını D'den ve ekstra olarak herhangi bir kitabı herhangi bir harften alabilirsiniz. Ben, P harfinden PIRATES PRIMER denen kitabı seçtim. Kitapları almak için sol tarafta bulunan CARD CATALOGUE'unun oraya gidin. Seçtiğiniz kitabı size sunulan konuşma seçeneklerden en aşağıdakini seçerek daha sonra hatırlamanızı sağlayın. Bu işlemden sonra kütüphanecinin yanına gidin. Bu kitapları isteyin ve alıp dışarı çıkın. Sola doğru gidin ve hapishaneyi geçtikten sonra karşınıza çıkan patikaya doğru ilerleyin. Karşınıza valinin evi çıkacak, içeri girin ve içerdeki muhafıza GUYBRUSH'ın akrabası olduğunuzu ve mutfakta yangın olduğunu söyleyin. Muhafız oradan uzaklaşacak. Merdivenlerden yukarı çıkıp valinin odasına girin. Valinin yattığı yerde, üzerinde duran kitabı USE PIRATES PRIMER WITH FAMOUS PIRATE QUOTES komutunu kullanarak, daha önce kütüphaneden aldığınız önemsiz kitapla değiştirin. Valinin evinden çıkın ve kasabaya dönün.

Kütüphaneye giderken ilk sola girin. Burada rulet oynandığını göreceksiniz. Ancak kazanmak için tiyoya ihtiyacınız olacak. Sürekli kazanan çocuğu takip edin. Kütüphaneyi geçtikten sonra, bir aralığa girdiğini göreceksiniz. Siz de buraya girin ve onu kumarbazlar evinden tiyo alırken seyredin. Gittikten sonra kapıyı çalın. Kapıdan ilk çıktığında, parmakların kaç olduğunu sayın. Size iki kere parmaklarını göstere-cektir ve ikincisinde parmaklarının sayısını soracaktır. Ancak siz birincisinde gösterdiğini söyleyeceksiniz. Ne derse desin, birincisinde parmaklarını sayın ve sorduğunda bu sayıyı söyleyin. Eğer doğru tahmin ederseniz, size rulette bir sonra kazanacak numarayı söyleyecektir. Rulette kazanınca partiye davetiye alın. Size gerekli olan bu. Ama diğer hediyeleri de isterseniz alabilirsiniz. Yeniden gemiye dönün ve buradan BOOTY ISLAND'a gidin. Adaya ilk vardığınızda soldaki ilk dükkana girin. Buradan satın alacağınız eşyalar sırasıyla; SHIPS HORN, SIGN ABOUT PARROT, FEATHER PEN, HUB CAPS, PIRATE HATS, ELVIS PLATE, SHINY SAW ve PARROT'S MIRROR. Ancak PARROT'S MIRROR'ı almak için ilk önce kapı tarafındaki PARROT SIGN'ı alın. Onu aldığınız yerde boş bir çengel kalacak. Bu çengele USE EMPY BAG OF PARROT CHOW ON HOOK diyerek kaptanın gemisinden aldığınız papağan yem torbasını koyun. Papağan onu koyduğunuz yöne dönünce, onu da satın alın. Ancak satıcı, dükkandaki haritayı size ya altı milyon EIGHT karşılığında vereceğini ya da çok değerli birşeyle değiştirebileceğini söyleyecek. Dükkandan çıktıktan sonra sağda bulunan COSTUME SHOP'a gidin. Buradaki terziye daha önce rulette kazandığınız parti davetiyesini gösterin. Size parti için göstereceği elbiseyi alıp dışarıya çıkın. Çıkışta, KATE adındaki satıcı ile konuşun ve elinde kendi resmi bulunana kağıtlardan bir tane alın. Sağ tarafa doğru ilerleyin ve haritadan GOV MANLEY'S MANSION a gidin. Partiye girişte, LE CHUCK elbiseli bir muhafız, davetiyenizi soracak. Davetiyeyi ve elbiseyi



mayın. Ben de sizin kadar şaşırdım, ama gerçekten bu gerekiyor. Yerden haritayı almaya çalışırken, harita rüzgarın etkisiyle uçacak ve CLIFF denen yere gidecektir. Buradan PHATT adasına gidin ve daha önce iddiaya girdiğiniz balıkçıya, mutfaktan çaldığınız balığı GIVE FISH TO MAN ile verin. Balığınızın büyük olduğunu görecek ve size iddiayı kazandığınızı söyleyip oltasını verecek. Bundan sonraki durağınız, BOOTY adası. Adada haritadan CLIFF'İ seçin. Buraya gelince, USE FISHING POLE WITH PIECE OF MAP ile uçurumun aşağısında bulunan haritayı olta ile yakalayın. Ancak tam haritayı yukarıya çektiğinizde bir kuş haritayı kapacak ve BIG TREE denen bir yere götürecek. BIG TREEye gidin. Burada üstü delikli kocaman bir ağaç göreceksiniz. Bu deliklerin.en alt soldakinde bir sopa bulacaksınız. İkinci deliğe USE OAR WITH HOLE ile ELAINE'nin odasından aldığınız sopayı yerleştirin. Sol taraftan bu sopanın üzerine çıkın. Üzerine çıktığınız anda sopa kırılacak bayılacaksınız ve bu sırada düş görmeye başlayacaksınız. Düşünüzde, anneniz ve babanızın kemiklerle ilgili söylediği şarkı not alacaksınız. Düş bitip uyanınca kırık sopayı alın ve dosdoğru SCABB adasına girin. Kasabaya ilk girişte sağda bulunan WOODSMITH'e kırık sopayı vererek yaptırın. Buradan çıkın ve WALLY'in yanına gidip GIVE LIGHTHOUSE LENS TO WALLY ile WALLY'e lensleri verin. Bara gidin ve barmenden içki isteyin. Barmen, size yaşınızın içki içmek için yeterli olup olmadığını sorunca, ona kütüphane kimlik kartını gösterin. Birkaç konuşma sütunundan sonra size içki verecektir. Size lazım olan içkiler, sarı ve mavi içkiler. Ama eğlenceli olsun diye bunların dışındaki diğer içkiyi de ısmarlayabilirsiniz. Ayrıca barmen size CRAZY STREW diye bir eşya verecek. Barda, hayvan koleksiyonunuza yeni birisini ekleyeceksiniz. Eşyalarınız arasında bulunan muzu alarak solda piano çalan maymunun yanına gidin ve USE BANANA ON METRONE diyerek maymunu durdurun ve yanına giderek PICK UP JOJO diyerek maymunu alın. Daha sonra, uyuyan korsanların yanına giderek sağ taraftaki korsanın sol ayağını daha önce satın aldığınız testere ile kesin. Ekrandan çıkınca korsan uyanacak ve bağırmaya başlayacak. WOODSMITH, dükkandan çıkıp korsana yardıma koşacak.

WOODSMITH'in dükkanına gidin ve buradan PICK UP HAMMER ve PICK UP NAILS ile çekiç ve çiviyi alın. Doğru BOOTY adasının yolunu tutun ve mezarcı STAN'ın dükkanına giderek tabutlarla ilgilendiğiniz söyleyin. STAN, size büyük bir zevkle tabutları gösterecektir. Tabutun içine girip CLOSE COFFIN ile tabutu kapatın. STAN tabutun içinden çıkınca, yeniden göstermesini isteyin. Tabutun içine girince, USE NAILS ON COFFIN ile STAN'ı tabuta kilitleyin. Daha sonra kasanın arkasından mezar anahtarını PICK UP CRYPT KEY diyerek alın. Buradan çıktıktan sonra sağa doğru ilerleyin ve korsanların tükürük yarışması yaptığı yere gidin. USE SHIP HORN ile yarışmayı yapan korsanın oradan uzaklaşmasını sağlayın ve uzaklaşınca PICK UP FLAG ile bayrakların yerlerini değiştirin. Korsan geri dönünce USE YELLOW DRINK WITH BLUE DRINK ile sarı ve mavi içkileri karıştırın. Ortaya çıkan yeşil içkiyi USE CRAZY STRAW WITH GREEN ile için. TALK TO SPITMASTER ile korsanla konuşun ve yarışmaya katılacağınızı belirtin. Yarışmada amaç, tükürüğünüzü en uzağa atmak. Bunu yapmak için kenarda sizi izleyen korsanların en sağdakinin belindeki mendile dikkat edin. PTOOIE'yi seçerek tükürün. Ancak tükürmek için mendilin uçmasını beklemek zorundasınız. Beceremediyseniz, bir daha deneyin. Rüzgara iyi dikkat ederseniz, başarmamanız için hiçbir sebep yok. Yarışmayı kazanınca SPITMASTER size bir plaket verecek. Plaketi kazandınız, artık antikacıya gidin ve plaketi ona GIVE PLAQUE TO SHOPKEEPER diyerek verin. Önce almayacak, ama biraz konuşunca ikna edecek ve karşılığında 6000 dolar alacaksınız. Parayı aldıktan sonra doğru KATE'e gidin ve gemi kiralamak istediğinizi söyleyin. MAD MONKEY'in olduğu kitaba bakın. Size hazinenin tam yerini söyleyecek. Karşınıza harita çıkınca, haritadan bu koordinatları işaretleyin ve geminin oraya gitmesini sağlayın. Artık dalgıçlık yapmanın zamanı geldi. Dalma seçeneğiyle, okyanusun tam aşağısına gelince geminin ön tarafından PICK UP FIGUREHEAD ile antik kafayı alın. Ancak biraz ağır olduğu için PULL ROPE ile geminin çapasının bulunduğu ipi kullanarak yukarı çıkın. Şehre gelince, antik kafayı antikacıya verin ve haritayı karşılığında alın. Evet haritamızın ilk parçasını aldık. Şimdi diğer parçalara sıra geldi. Daha önce gittiğimiz BIG TREE bölgesine giderek, USE REINFORCED OAR WITH HOLE ile tamir ettirdiğiniz sopayı daha önce soktuğunuz deliğe sokun. Soldan üzerine gelin. Üzerine gelince soldaki sopayı alıp sağdaki deliğe sokun ve onun üzerine binip aşağıdakini alıp aynı işlemi yapın. Bunu birkaç kere yaparsanız, otomatik olarak ağacın en üstüne çıkacaksınız. Üst tarafta ağaç evlerin en uçtakine gidin. Ve buradan teleskobu alın. Baş taraftaki eve gelerek içine girin. Burada, sizden haritayı çalan kuşu göreceksiniz. USE DOGGIE ON PILE OF MAPS ile, daha önce ELAINE'nin evinden aldığınız köpeği kullanarak haritayı bulun. Evet ikinci harita parçasını da elde ettik. Şimdi sırada üçüncü harita var.

SCABB adasına, mezarlığa gidin. Burada en başında, ortadaki mezarın kapısını USE CRYPT KEY ON CRYPT ile mezarın kapısını açın ve içeri girince LOOK AT BOOK OF PIRATE QUATATIONS ile elinizdeki kitabı okuyun. LOOK AT COFFIN ile tabutlara bakın. Kitapta okuduğunuz mısraların benzerlerini, bir tanesinin üzerinde bulacaksınız. OPEN COFFIN ile tabutu açın ve içinden PICK UP ASHES ile külleri alın. Külleri aldıktan sonra dosdoğru büyücünün yolunu tutun. Ona bu külleri vererek büyü yapmasını söyleyin. Sizden VOODOO kitabını ve ASHES 2 LIFE ilacını isteyecektir. Daha önce, ASHES 2 LIFE

gösterdikten sonra, otomatik olarak elbiseyi giyecek ve partiye doğru yola koyulacaksınız. Köşkün kapısına gelince, arka tarafa doğru dolaşın ve PUSH GARBAGE CANS ile mutfağın kapısındaki çöpleri devirin. Devirdikten hemen sonra ahçı sizi kovalayacak. Vakit kaybetmeden evin etrafında tur atmaya başlayın ve.ahçıdan iyice uzaklaşınca mutfağa girin. İçerdeki balık kovasından bir balık alın. Ahçı yakalamadan dışarıya çıkın ve köşkten içeriye gi-

rin. Sol tarafta duvarda bulunan resmin köşesinden harita parçasını alarak dışarıya çıkın. Köpek harita parçasını çaldığınızı anlayıp havlamaya başlayacak ve bahçıvan sizi yakalayıp ELAINE'in odasına götürecek. Burada ELAINE ile konuşurken tüm nazik konuşmaları seçin. ELAINE harita parçasını dışarıya atacak. Bu odadan duvarda asılı olan çubuğu PICK UP OAR ile alın. Dışarıya çıkınca köpek yine havlayacak. Ama artık sizin için bir tehlike oluşturmuyor. PICK UP DOG ile köpeği alın. Bu köpek cebimizin neresine sığdı diye sor-

denen bu ilacı, sol taraftaki raflardan şişeleri inceleyip alın. Hepsini verince, size büyüyü yapıp verecek. Yeniden mezarlığa gidin. **USE ASHES TO LIFE POTION ON ASHES** ile, aldığınız ilacı küllerin üzerinde kullanın. Ölü bir an için canlanacak ve size bir anahtar verip, sahilde bulunan eve gidip buradaki gazı kapatmanızı söyleyecek. Haritadan **BEACH** i seçerek burada fener şeklindeki eve gidin ve kapısını size verdiği anahtar ile açın. İçeride **USE KNOBS** ile gazı kapatın. Mezarlığa tekrar dönün, ölüyü tekrar canlandırarak onunla konuşun ve gazı kapattığınızı söyleyin. Size teşekkür edip haritanın diğer parçasını verecek. Sıra geldi dördüncü ve son harita parçasına.

PHATT adasına gidin. İlk girişte, posterinizin asılı olduğu duvardaki posteri **USE KATE'S PICTURE ON WANTED POSTER** ile daha önce KATE'den aldığınız poster ile değiştirip ekrandan ayrılın. Biraz sonra KATE gelecek ve muhafız sizin yerinize KATE'İ yakalayacak. KATE yakalandıktan sonra hapishaneye gidin ve raflardan KATE'in eşyalarının bulunduğu zarfı alın. Zarfın içinden bir şişe **GROG** çıkacak. Sahilden sağa doğru ilerleyin, bir nehir kıyısına geleceksiniz. Nehrin sağ tarafından şelalenin üstüne doğru ilerleyin. Suyun akmasını sağlayan vanayı, **USE JOJO WITH PUMP** diyerek kapatın. Nehrin yatağına inin ve şelalenin aktığı yerin tam ortasındaki deliğe girin. Biraz ilerledikten sonra, sahil kıyısına ulaşacaksınız. Burası, haritada gördüğünüz küçük-adacık. Tepede bulunan eve çıkın ve kapıdan içeri girerek emekli korsanla konuşun ve onunla içki içme yarışmasına girin. Korsan size bir bardak içki verecek. Ekrandan çıkınca **USE MUG OF GROG ON TREE** ile içkiyi ağaca dökün. **USE NEAR-GROG ON MUG** ile sizdeki grog şişesinden bu bardağa içki doldurun ve **USE MUG OF NEAR-GROG ON TABLE** ile masanın üzerine hızlı bir şekilde koyun. Korsan gelince,içkileri içeceksiniz ve korsan bayılacak. İçerde sağda bulunan çerçeveye, **USE MIRROR WITH MIRROR FRAME** ile daha önce antikacıdan aldığınız aynayı yerleştirin. Kapının sağındaki pencereyi açın ve dışarıya çıkın. **USE TELESCOPE WITH UGLY STATUE** ile teleskopu heykelin üzerine koyun. Güneş sayesinde teleskobun arasından bir ışık sızıp eve pencereden girecek ve aynadan bir deliğe yansıyacak. Evin içine girin. **PULL BRICK** ile ışığın yansıdığı yerin oradaki tuğlayı kaldırınca otomatik olarak aşağıya düşeceksiniz. Aşağıda iskeletin tuttuğu haritayı alın ve artık adalardan ayrılmak için son hazırlıklara başlayın. SCABB adasına WALLY'in yanına gidin ve burada **GIVE MAP PIECE TO WALLY** ile harita parçalarını WALLY'ye verin. WALLY büyücüye gidip **LOVE POTION** almanızı isteyecek. Büyücüye gidip LOVE POTION alın. Ancak bu arada büyücü WALLY'nin kaçırıldığını size söyleyecek. Buradan çıkın tabuttan inince sağda büyük bir kutu göreceksiniz. **OPEN CREATE** ile kutuyu açıp **USE CREATE** ile içeriye girin. Evet, artık yolculuğumuz başlıyor. Kargo görevlileri sizi alıp LE CHUCK'ın sarayına götürecekler.

BÖLÜM 3: LE CHUCKS FORTRESS: Artık, LE CHUCK'a çok yakınsınız. Sarayın girişinden, ekranın sağına doğru üstte merdivenlerin olduğu bölüme doğru gidin. Buradan ekranın sağına ilerleyin ve bir ekran geçtikten sonra aşağıda demir parmaklıkların olduğu bir ekrana geleceksiniz. Demir parmaklıklardan içeriye bakın. O da ne? Zavallı WALLY, herhalde günlerlerdir burada aç ve susuz asılı. Onunla konuşun. Size LE CHUCK'ın haritayı aldığını, ama haritayı adı gibi ezberlediğini ve onu buradan kurtardığınız takdirde **DINKY** adasından hazineyi ele geçirebileceğini söyleyecek. Ancak hapishanenin kapısını açmak için anahtarı almanız gerekecek. İşte oyunun en zor bölümlerinden biri. Buradan çıkın, iskeletlerin olduğu ekranlara gidin. İlk olarak LARGO'nun tükürüğünü aldığınız kağıttan tekerlemeleri okuyun. Tekerlemelere göre, iskeletleri **PUSH** ile iteceksiniz.

Eğer yanlış iskeletin arasından geçerseniz, zaten başlangıca geleceğiniz için kolaylıkla yanlış geçip geçmediğinizi anlayabilirsiniz. Burada amaç, kağıttaki kemiklerin birleşme durumuna bakıp sıra ile onları yapmak. Dört sırayı doğru şekilde bulursanız, büyük bir kapının olduğu bir odaya geleceksiniz. Basitçe **OPEN DOOR** ile kapıyı açın. Daha sonra içeriye girin ve sol tarafta bulunan anahtarı alın. Ne yaparsanız yapın, kafes sizi yakalayacak ve LE CHUCK'ın eline düşeceksiniz. WALLY ile beraber zincirlere asılacaksınız ve LE CHUCK sizi çok acı verici bir şekilde öldüreceğini söyleyecek. LE CHUCK'a saçma sorular sorarak onun odadan uzaklaşmasını sağlayın. Daha sonra **USE CRAZY STREW WITH GREEN DRINK** ile tükürüğünüzü sağlamlaştırın. Karşınıza daha önceki menülerin yerinde tükürük menüsü çıkacak. **SPIT** ile sağ tarafta duran gerilmiş kalkanın üzerine uygun olarak tükürürseniz, tükürük oradan sekecek ve mumu söndürecek. Mum söndüğü anda ortalık kararacak ve altta menüler yeniden belirecek. VOODOO büyücüsünden aldığınız çantanın içinden kibriti alıp, **USE MATCHES** deyin. Birden ortalık aydınlanacak ve kendinizi cephanelikte bulacaksınız. Eyvah, kibrit elinizden kaydı şimdi, ne yapacaksınız? Müthiş bir patlama. Öldünüz, oyun bitti mi acaba? Yok canım o kadar kolay mı kurtulmak? O da ne? Havada uçan birisi. Ama bu GUYBRUSH'a benziyor. Evet havada uçmaya başladığınızsa, üçüncü bölüm sona eriyor.

BÖLÜM 4: DINKY ISLAND:

Uzun bir uçuştan sonra, adaya varıyorsunuz. Valla burası pek mantıklı olmamış ama yine de oyunun akışı içinde size hoş geliyor. İlk önce sağa doğru ilerleyin ve **PICK UP MARTINI GLASS** ile yerdeki martini şişesini alın. Daha sonra **PICK UP CROWBAR** ile yerdeki demiri alın. Daha sonra denizdeki şişeyi alın ve **USE BOTTLEON ROCK** ile şişeyi kırın. **OPEN BARREL** ile sağdaki fıçıyı açın ve içinden çıkan krakeri **GIVE CRACKER TO PARROT** ile papağana verin: Papağan size nereye gitmeniz gerektiğinizi söyleyecek. Tabii ki bu rüşvetçi papağan ile henüz işiniz bitmedi. Bundan sonra **USE MARTINI GLASS ON OCEAN** ile martini bardağına okyanus suyu doldurun. **USE MARTINI GLASS WITH STILL** ile soldaki sterilize cihazında suyu tuzdan arındırın. Sakın sağdaki yaşlı ihtiyara bulaşmayın; yoksa onunla çok uğraşmak zorunda kalırsınız. Kıyıdan sola doğru hareket edin ve ilk aradan ormana girin. Ormana ilk girdiğinizde, bir yol sola bir yol yukarıya gidecek. Siz ilk önce sola giden yola girin. Daha sonra yukarıya doğru gidin. Bir süre sonra ekranda ağaca asılı bir çanta bulacaksınız. **USE BROKEN BATTLE ON BAG** ile çantanın ipini kırık şişeyle kesin ve çantayı alın. içinden kraker yapmak için malzeme çıkacak. Tabii, rüşvetçi papağan için. Daha önce geldiğiniz yoldan geri dönün ve ilk ekrana geldiğinizde yukarıya doğru hareket edin. Etrafına ip sarılı bir kutu bulacaksınız. **PICK UP ROPE** ile üze-

rinden ipi alın. Daha sonra **USE CROWBAR ON BOX** ile kutuyu açın ve içinden çıkan dinamitleri alın. Sağa doğru iki ekran ilerleyin ve dinazorun olduğu ekranda durun. Biraz sonra sahildeki papağan gelecek. **USE MARTINI GLASS WITH WATER ON CRACKER MIX** ile papağan için kraker hazırlayın. İki tane krakeriniz olacak. Bir tanesini papağana verin. Daha sonra papağın söylediği yöne doğru ilerleyin. Papağın anlattığı yere gelince, papağan yeniden gelecek ve taşların üzerine konup sizden son rüşveti isteyecek. Ona krakeri verin ve bir ekran sağa gidin. Koskocaman bir X işareti. Bu kadar da büyük hazine işareti mi olurmuş? **USE SHOVEL ON BIG X** ile işaretin olduğu yeri kazın. **USE MATCHES ON DYNAMITE** ile kibritle dinamitleri yakın. Daha sonra **USE LIT DYNAMITE ON HOLE** ile yanan dinamitleri kuyuya atın. Müthiş bir patlama ve siz bir taşın üzerinde hazine diğer taşın üzerinde çukurdasınız. **USE ROPE WITH CROWBAR** komutuyla demir çubuk ile ipi birleştirin. Daha sonra **USE ROPE & CROWBAR WITH TWISTED RODS** ile yukarda soldaki demir parçalarını kullanarak hazine sandığının olduğu tarafa TARZAN filmlerindeki gibi bir geçiş yapın. Eyvah, altınızdaki taşlar yıkıldı ve uçurumda ipe asılı kaldınız! Birden aşağıya birisinin

indiğini göreceksiniz. Evet yanılmadınız, bu eski sevgiliniz **ELAINE.** Bu sahne de size hiç yabancı gelmeyecek. Oyunun demo ekranında çıkan sahne. Artık sizin için çok geç, ELAINE'İ büyük bir kötülük yaparak terkettiniz. Bir de üstüne üstlük, büyük babasının hazinesini ele geçirmeye çalıştınız. Artık bu uçurumda yalnız kalmaya mahkumsunuz. Etraf birden kararacak ve karanlık bir odada kendinizi bulacaksınız. Sağ tarafta mouse ile ekranın tam ortasında biraz gezinirseniz, bir açma kapama düğmesi bulacaksınız. **USE LIGHT**

SWITCH ile düğmeye basıp ışıkları açın. Birazdan karşınızda LE CHUCK belirecek ve size büyü yapmaya başlayacak. Yaptığı büyü ile, sizi başka bir odaya tranfer edecek. Burada yapacağınız ilk işlem, sağdaki en son odaya gitmek. Buradan **PICK UP DADS SKULL** ile babanızın kafatasını alın. Daha sonra sağ tarafta arkada bulunan çekmeceyi açın ve içinden **PICK UP HYPODERMIC SYRINGE** ile şırıngayı alın. Sağdan en dipten çöpün içinden ameliyat eldivenlerini alın. Daha sonra buradan çıkın soldaki odaya girin ve kutuları tek tek açarak içinden alabildiğiniz herşeyi alın. Daha sonra soldaki odaya girin. Burada aldığınız ameliyat eldivenlerini ve balonu hidrojen gazıyla ekranın üst tarafından bulunan tüpten doldurun. **USE COIN RETURN** ile sağ taraftaki **GROG** makinasının para düğmesine basın. Para düşecek ve ekranın soluna doğru yuvarlanacak. LE CHUCK'ın gelmesini bekleyin. LE CHUCK gelince yere eğilip parayı almaya çalışacak. Bu sırada çok acele davranıp, **PULL UNDERWEAR** ile LE CHUCK'ın kilodunu alın. **USE HANKIE WITH LE CHUCK** ile **STAN'ın** dükkanından aldığınız mendili vererek burnunu silmesini sağlayın. Ancak yeterince hızlı davranamadı iseniz, yeniden bu odaya gelerek aynı şekilde yere para düşürün ve bir daha deneyin. Tabii ki tüm bu olayları yaparken, LE CHUCK sizi odadan odaya her karşılaşışınızda büyü yaparak ışınlayacak. Artık son bir eşyaya ihtiyacınız kaldı: LE CHUCK'ın sakalı. Asansöre doğru gidin. Kapısına gelince soldan düğmesine basarak kapısını açın ve LE CHUCK'ın gelmesini bekleyin. LE CHUCK geldiğinde, **USE LEVER** ile asansörü çalıştırın. Asansörün kapısı kapanınca LE CHUCK'ın sakalının bir bölümü asansöre sıkışacak. Bu parçayı alın. Asansör durduğunda dışarıya çıkın. Aman tanrı m ! Yoksa MONKEY ISLAND 1 ile ikincisinin disketleri mi karıştı? Hayır, oyunun yazarları espri olsun diye oyunun ilk bölümünde girilemeyen bu kapıyı koymuş ve sizi buradan çıkartarak espri yapmışlar. Burada LE CHUCK'ın sakalını, kilodunu, mendili, kuru kafayı ve ufak kuklacını **JUJU BAG** denen çantaya koyun. Asansörlerle tekrar aşağıya inin ve LE CHUCK'ı beklemeye başlayın. LE CHUCK geldiğinde, çok çabuk davranarak **USE HYPODERMIC SYRINGE ON VOODOO DOOL** ile şırıngayı LE CHUCK'ın kukla VOODOO büyüsünün üzerinde kullanın, işte bu kadar. Artık LE CHUCK size kötülük yapamayacak. Biraz daha konuşun ve kuklanın bacağını koparın; o sırada LE CHUCK'ın bacağı da kopacak. Size yüzündeki maskeyi çıkarmanızı ve onun gerçek halini görmenizi söyleyecek. Gidin ve maskeyi çıkarın. Aman tarıgm, bu, biricik kardeşiniz. Size duyduğu bu nefret, küçükken kırdığınız en değerli oyuncağı asker kamyonu yüzünden. Evet, bundan sonra oyunun demosunu izlemeye devam ediyorsunuz. Demoyu izleyin ve gerçekten BIG WHOOP'un aslında ne olduğunu öğrenin. Tabii burada size tiyo yok. Oynayın ve kendiniz görün.

MONKEY ISLAND 2, grafiklerinden senaryosuna, seslerinden sürekleyiciliğine kadar mükemmel bir oyun. Oyunun bu senenin oyunu olduğuna ve bu sene ondan iyi oyun çıkmayacağına inanıyorum. Birincisinden çok daha güzel yapılmış olan senaryosu için, oyunun yazarlarını gerçekten tebrik etmek gerekiyor. Oyunu oynarken inanın başından ayrılamıyorsunuz. Çok disketli bir oyun olmasına rağmen çok az disket istemesi, kayıt ve yüklemede bir sorun çıkmaması tüm herşeyin pozitif olmasını sağlıyor. MONKEY ISLAND 2, size tüm ay boyunca yetecek kadar güzel bir oyun. ROCKY'ler gibi ö.'sine kadar yapılacaksa, sizi bilmem ama ben gerisini alırım. Sakın 1 MB'ım yok demeyin. Bence bu oyun için AMIGA'nıza ek ram bile alınır. Hemen en yakın bilgisayar dükkanına gidin ve şiddetle bu oyunu isteyin.

LUCASFILM GAMES/1 MB/11 disket

GRAFİK	% 100
SES	% 100
OYNANABİLİRLİK	%100
GENEL	% 100

POLICE QUEST II

Kağan Boy çay

Okulların kapandığı şu günlerde hepinizin az da olsa canı sıkılıyordur, fakat Biraz da hayatınızda bir değişiklik olacak, birden olaylara bakış açınız değişecek ve bir polis gibi şüpheci bir karaktere bürünüp, onlar gibi davranıp, onlar gibi yaşayacaksınız. Evet Sierra'nın harika oyunlarından biri olan Police Quest II, hayatınızda bütün bu değişiklikleri yapacak.

Oyunda yönettiğiniz karakter, ilkinde olduğu gibi **Sonny Bonds.** Oyundaki tek değişiklik, artık narkotikte değil de cinayet masasında çalışıyor olmanız.

Oyuna arabamızda başlıyoruz. İlk olarak anahtarları alın **(take keys),** torpido gözünü açın **(open compartment),** içeriden kartınızı alın **(take card),** gözü kapatın **(close compartment)** ve arabadan çıkın (F4). Şimdi karakolun kapısını açın **(open door).** Karşıdaki oda soyunma odası, oraya girip dolabınızı açın, sizinki soldaki ilk dolap. Fakat dolabı açabilmek için şifreyi bilmeniz gerekmekte, siz de kandınızın arkasına bir göz atın **(turn card);** işte şifre orada: **(36-4-12).** Artık dolabı açabiliriz (**open locker).** Dolabın içinden silahı, mermileri ve kelepçeyi alın **(take gun, take ammo, take cuff)** ve dolabı kapatın **(close locker).** Buradan çıktıktan sonra, sol üst köşedeki odaya girin. Karşınızdaki boş masa sizinki, gidip oturun (sit), çekmeceyi açın **(unlock drawer),** cüzdanı ve mektubu alın **(take wallet, take letter),** cüzdanın içine bakın **(look in wallet)** ve mektubu

okuyup kalkın **(read letter, stand).** Bu sırada yan masadaki meslektaşımız, Bains'in hapisten kaçtığını söylüyor. Karşı masada oturan çukulata renkli adam, sizin şefiniz; ona doğru ilerleyin, onun söylediği birkaç şeyi dinleyip odadan çıkın. Şimdi biraz atış talimi yapmak için poligona doğru düz olarak ilerleyin **(bir ekran sağ).** Buradaki görevliden kulaklarınız için koruyucu alın ve boş olan bir bölmeye girin. Koruyucuyu takın **(use protector),** silahınızı çıkarın (F8) ve belirgin bir yere ateş edin **(F10).** Evet, şimdi de sonucu görelim **(view).** Abovü O da ne!!! Silahın ayarı bozuk, siz adamın kafasına ateş ediyorsunuz kurşun adamın bacağına gidiyor, eh bunu düzeltmek bize düşer **(adjust sights)** ve ok tuşlarıyla gerekli değişiklikleri yapın, yeni hedef koyun **(replace target)** ve geri yollayın **(press back).** Bu işlemlere puan alıncaya kadar devam edin. İşiniz bitince bölmeden dışarı çıkın **(walk out).** Koruyucuları görevliye verin ve mermi alın **(take ammo).** Şimdi geldiğimiz yoldan geri dönüyoruz, fakat önce sağdaki kutuyu açıp **(open bin),** içerden kiti alın **(take kit)** ve kutuyu kapatın **(close bin).** Şimdi tekrar ofise girin. Şef, Bains olayını bize ve **Keith'e** vermiş. Hemen sağdaki dolabı açıp **(open cabinet),** içinden Bains'in dosyasını alıp inceleyelim **(take Bains),** gerekir diye bir fotoğraf alalım **(take mugshot).** dosyayı kapatıp yerine koyalım **(close file)** ve dolabı kapatıp kapının karşısındaki duvardan araba için anahtar alalım **(close cabinet, take keys).** Evet, şimdi kullanacağımız araba kapının önündeki mavi hurda yığını. İlk olarak bagajı açın **(open trunk),** kiti içeri yerleştirin **(put kit),** bagajı kapatıp arabaya binin **(close trunk,** F4). Keith'de geldikten sonra artık hapishaneye gidebiliriz (go **to** jail). Hapishaneye vardığınızda arabadan inip, kameranın altındaki dolapların önüne gidin ve birini açın **(F4, open locker),** silahınızı içeri koyun ve dolabı kapatın **(put gun, close locker).** Sonra kapının önüne gidin, suratınızı kameraya dönün, zile basın ve kimliğinizi gösterin **(ring bell, show id).** İçeri girince görevliye Bains hakkında sorular sorun **(ask about Bains)** verilen dosyadan yeni bir resim alın **(take mugshot),** dosyayı kapatıp geri verin **(close rile),** şimdi de araba hakkında soru sorun **(ask about car),** araba hakkında da bilgi edindikten sonra, olaya şahit olan kişiyi çağırtın **(call evidence)** ve görüşme bölümüne girin. Adama sorular sorun **(ask about evidence, ask about knife).** Evet, buradaki işimiz bu kadar şimdi dışarı çıkıp dolaptan silahınızı alın ve merkeze doğru yola koyulun **(open locker, take gun, F4, go to station).** Yolda, Bains'in kullandığı arabanın alışveriş merkezi civarında görüldüğünü öğreniyoruz ve hemen oraya gidiyoruz **(go to mail).** Buradaki polisle biraz çene yaptıktan sonra arabanın ön ve arka plakasını inceleyin **(look at plate),** kapıyı açın **(open door),** torpido gözünü açın **(open compartment),** silah kılıfını ve mermileri alın **(take holster, take ammo)** ve torpido gözüyle kapıyı kapatın **(close compartment, close door).** Birazdan polis arabası çalınmış bir kadınla gelecek ona araba hakkında soru sorun **(ask about car).** Sonra arabaya binin (F4), radyoyla rapor verin **(use radio)** ve merkeze gidin **(go to station).** Anlaşılan merkeze ulaşamadan yolda bir yerlerde gebereceğiz. Radyodan gelen mesajda Cotton Cove'da bir koşucunun şüpheli bir durumu ihbar ettiğini öğreniyoruz ve oraya gidiyoruz (go to Cotton Cove). Bu arada Keith'in idda teklifini kabul edip onu biraz yolun **(you're on).** Arabadan inince kızın yanına gidip onunla konuşun **(talk to girl),** sonra izler hakkında sorular sorun **(ask about marks),** kız nehrin biraz yukarısında yerde kan ve bazı izler gördüğünü söylüyor. Benden size tavsiye, oyunu burada kaydedin ve öyle devam edin.

Bir ekran sola ilerleyin ve Bains'i gördüğünüzde silahınızı ateşleyin (F10) bu onun korkup kaçması için yeter de artar bile. Sonra tekrar sola ilerleyin, fakat katiyen ağacın hizasında bulunmayın. Çünkü Bains arabayla kaçarken sizi dümdüz edebilir. Araba önünüzden geçerken plakaya bakın **(look at plate)** sonra arabaya dönüp merkeze haber verin **(use radio)** ve bagajdan kiti alarak **(open trunk, take kit, close trunk)** iki ekran sola gidin burada üst köşede yerdeki izlere bakın **(look marks).** Eh, tüm yapacağımız böyle bakmak değil tabii ki, o çantayı boşu boşuna taşımadık ya! Çantayı açın **(open kit)** kamerayı kullanın **(use camera),** plasteri kullanın **(use plaster),** bir de çöp tenekesine göz atalım **(search can),** çöpte nekesinde kanlı bir elbise bulacaksınız, bunu alın **(take clothes),** elbiseyi alırken bunun suçlu elbisesi olduğunu anlıyoruz, üzerindeki isme bakın **(look at** tag) ve işte Bains'in elbisesini bulduk. Burada işimiz bitti, şimdi sağ ekrana geçin. Burada biraz beklerseniz, Keith'ın çağırdığı dalgıç gelecek ve bize nasıl yardımcı olabileceğini soracak ondan dalmasını istediğimizi belirtin **(dive).** Tek başına bakmayı sevmediğinden bizimde ona katılmamızı istiyor ve biz de kabul ediyoruz. Araca binip üzerinizi değiş-

tirin **(take flippers, take mask, take belt, take vest).** Hava tanklarından 1 numaralı olanı alın **(take 1)** ve kontrol edin **(check tank).** Eğer puan almazsanız, diğer tankları deneyin. İşiniz bittiyse dışarı çıkın **(leave).** Ben aşağıda yapacak birşey bulamadım, ya ben beceriksizim ya da cidden aşağıda yapılacak birşey yok. Ayrıca aşağıdayken iki kaya aralarından uzak durun, yoksa bir daha hırsız polisçilik oynayamazsınız. Eğer canınız sıkıldıysa yukarıya çıkın **(surface),** arabaya gidin ve üzerinizi değiştirin. Birazdan dalgıç gelecek ve cesedi bulduğunu söyleyecek, siz de onu takip edip cesedi inceleyin **(look at body).** Sonra arabanıza gidin, kiti bagaja koyun, arabaya binin, radyoyla rapor verin ve merkeze gidin **(open trunk, put kit, close trunk, F4, use radio, go to station).** Yolda çalıntı arabanın havaalanı civarında görüldüğünü öğreniyoruz, hemen oraya doğru yönelelim. Havaalanına vardığınızda, siyah arabayı inceleyin **(look at car),** daha sonra terminale doğru ilerleyin. Karşıya geçin ve sakın düğmeye basmayı unutmayın. Bu arada önünüzden geçen çiçekçiden çiçek alın **(yes, roses).** Şimdi de içeri girin ve satış gişesindeki memureye önce Kimliğinizi, sonra da Bains'in resmini gösterin **(show Id, show mugshot).** Artık arabaya dönebiliriz. Karşıya geçerken düğmeye basın ve arabaya binip merkeze gidin **(press button, F4, go to station).** Yaklaşık dört denemeden sonra merkeze gelmeyi başardık. İlk olarak masanıza gidin, sepette Marie'den bir not var **(look in basket),** şimdi anahtarları eski yerine koyun **(drop keys)** ve Marie'ye telefon edin **(sit, use phone, 555-4169, hello, I am Sonny, OK).** Şimdi dolabınıza gidin ve üzerinizdeki fazlalıkları bırakın **(open locker, 36-4-12, put gun, put ammo, putt cuff),** sonra topladığınız delilleri kafesli bölmedeki adama verin **(give evidence).** Şimdi de arabamıza binip **(beyaz olan)** Arnie'nin yerine gidiyoruz **(go to Arnle's).** İçeri girip kızın yanına oturun **(sit),** biraz çene yapın **(talk to girl),** garsona siparişinizi verin **(Lobster),** kıza gülü verin **(give rose),** kızı öpün **(kiss girl),** bir daha öpün **(kiss girl)** ben bunu hep yapıyorum isterseniz bir Kere daha yapabilirsiniz. Şimdi yemeğinizi yiyin **(eat),** kızı bir kez daha öpün **(kiss girl).** Evet, geceyi Marie'nin evinde geçirdikten sonra tekrar ofise geldik. Anahtarları alıp arabadan inin **(take keys, F4).** Şimdi ilk olarak silahınızı, mermileri ve kelepçeyi dolabınızdan alın **(open locker, 36-4-12, take gun, take ammo, take cuff).** Büroya girdiğimizde, 160 West Rose'da bir cesedin bulunduğunu öğreniyoruz. Herhangi bir rapor var mı diye masamıza bir göz atalım **(look in basket)** ve duvardaki anahtarları alıp verilen adrese gidelim **(go to 160 West Rose).** Burada cesedi bulan polis, olayın nasıl geliştiğini anlatıyor. Konuşması bitince, bagajdan Kiti alın **(open trunk, take kit, close trunk)** ve biraz delil toplayın **(look in trunk, open kit, use camera, use vial)** sonra adamın üzerini arayın **(search body),** mektup parçasını alıp okuyun **(take corner of envelope, read corner of envelope)** ve hemen zarfın üzerindeki adrese gidin **(walk away, open trunk, put kit, close trunk, F4, go to 753 Third St).**

Evet, bir motele geldik. Şimdi camın önündeki motel görevlisiyle görüşün **(show Id, Cole, show mugshot).** Sonuç olarak Bains'in takma bir adla burada kaldığını öğreniyoruz. Hemen odasına girip içerisini karıştırmak isteyebilirsiniz; fakat önce arama iznine ve bize yardımcı olacak amcalara ihtiyacımız var. Bunun için arabaya binip radyodan yardım isteyin **(F4, call warrant, call backup, F4).** Şimdi yine oyunu kaydedin ve otel görevlisine arama iznini göstererek anahtarları alın **(show warrant, take keys).** Kapıyı açarken kati-yen önünde durmayın, sizin tarafınızda olan kısım en emniyetli yer, kapıyı açınca **(unlock door)** bir silah patlayacak ve kapının orta yerinde bir delik açılacak, neyseki siz orada değildiniz. Takviye olarak gelen birlikler, odaya göz yaşartıcı gaz atacaklar; siz de bu sırada arabadan kiti alın **(open trunk, take kit, close trunk)** ve gazın etkisi geçince içeri girin. Yatağın dibine gidin kiti açın ve yerdeki kandan örnek alın **(open kit, take blood).** Şimdi biraz da çekmeceleri karıştıralım, yatağın dibindeki çekmeceyi açın **(open drawer);** o da ne, elimizde köşesi olan mektup buradaymış.

Sonuç olarak, cinayeti Bains'in işlediği kesinlik kazandı **(take envelope, open envelope).** Şimdi resmin olduğu bölüme girin, burası banyo, etrafı biraz inceleyin ve lavabonun içine bakın **(look in sink).** Evet, orada bir kart var, onu alın **(take card).** Evet, ölen ilk kişi Bains aleyhine şahitlik yapmıştı, ayrıca kartını lavaboda bulduğumuz bu adam da diğer bir şahit. Fakat kendisi şehir dışında, geriye Marie ile birlikte biz kalıyoruz. Bu durumda Marie'nin evini kontrol etmemizde yarar var, ne de olsa ona bir zarar gelmesini istemeyiz **(F4, go to Marie).** Eve vardığınızda, kapının üstündeki notu göreceksiniz; onu alıp, okuyun **(take note, read note).** Durum şüpheli, bari içeri girip bir göz atalım **(open door).** Ne yazık ki, Bains Marie'yi bizden önce ziyaret etmiş, evin halinden epeyce boğuştukları anlaşılıyor. Kendimizi toparladığımızda etrafı inceleyelim, ilk olarak kül tablasına bir göz atın **(look In ashtary)** ve içindeki kağıdı alın **(take paper).** Evet, bu Bains'in öldüreceklerinin listesi, burada siz ve Marie'de mevcut.

Evden çıkıp merkeze geri dönün **(F4, use radio, go to station),** merkeze varınca, delilleri kafesli penceredeki adama verin **(give evidence),** sonra büronuza gidin ve şefinizle konu hakkında biraz konuşunca, operasyona devam yetkisi alıyorsunuz. Şimdi diğer şahidi de uyarmamız gerek; önce masamıza oturup bu adama, sonra da polise telefon ediyoruz **(sit, use phone, 407-555-3325, hello, tell about Bains, 407-555-2677, hello, ask about Bains, ESC).** Şimdi yapmamız gereken, Bains'in gitmesi muhtemel tek yer olan **Steelton'a** gitmek, fakat önce silahınızı kontrol edin (kulaklığınızı takmayı unutmayın ve bütün mermilerinizi harcayın ayrıca burada doğru ayarı tutturduğunuzda, ilkindeki gibi puan almayacaksınız). Sonra yeni mermiler alın **(take ammo)** ve silahınızı doldurun (F6), işiniz bitince havaalanına doğru yola çıkın **(F4, go to airport),** arabadan inin ve bagajdan kiti alın **(open trunk, take kit, close trunk),** şimdi tek parça olarak karşıya geçin **(press button)** ve terminale girin, biletinizi alın **(tickets to Steelton, Tickets to Steelton).** Biletlerinizi aldıysanız, şimdi iki ekran sola gidin ve görevliye kimliğinizi gösterin **(show Id)** ve ilerleyin. Eğer daha önce Larry serisinden bir oyun oynadıysanız, bankta oturan beyaz elbiseli adamı gözünüz bin/erlerden ısırmıştır Evet, efsanevi **Larry Latter** bankın üzerinde kek gibi oturuyor, onu görüp de konuşmamak olur mu? Yanına gidip biraz çene yapın **(talk to Larry)** (bunu birkaç kez tekrarlayın). Herneyse, şimdi sola ilerleyin ve uçağa binin, koltuğunuza oturup kemerlerinizi bağlayın **(sit, fasten seat belt),** hostesten kahve alın ve pilotun anonsundan sonra kemerinizi çıkarın **(coffee, take seat belt off).** Birazdan uçak kaçırılacak, bu yüzden oyunu save etmenizde yarar var.

Korsanlar hostesi rehin alacaklar, hostesi ittiğinde ayağa kalkıp korsanları nallayın

(stand, F8, F10, F10). Sonra ölü korsanların üzerlerini araştırın **(search body, masked, search jacket, search body, unmasked, search pants).** Evet, korsanlarla işimiz bu kadar, şimdi sıra, bombayı etkisiz hale getirmekte. İlk önce tuvalete gidin, havlu kutusunu açın **(look at dispenser, open dispenser),** sırasıyla sarı, mavi ve pembe kabloları kesin **(cut yellow, cut blue, cut purple),** şimdi de sarı kabloları birleştirip önce beyaz kabloyu **(connect yellow, cut white)** ve sonra da sarı kabloyu kesin **(cut yellow).**

Evet, eğer dediklerimi sırasıyla yaptıysanız, patlayıcının zamanlayıcısı devre dışı kalmış olmalıdır. Şimdi yerimize geçebiliriz **(leave).** Uçak yere indikten sonra polis merkezine götürülüyoruz, burada diğer şahidin de öldüğünü öğreniyoruz. Artık tek

amacımız var; o da Marie'yi kurtarmak. Her neyse, şefin odasında biraz konuştuktan sonra masadaki radyoları alıp dışarı çıkın **(take radio).** Parka vardığınızda bir ekran yukarı, bir ekran sağa gidin; biraz bekleyince, size doğru gelen bir adam göreceksiniz silahınızı çekin (F8) ve adam kaçarken Keith'e haber verin **(use radio).** Birazdan Keith adamı yakalamış olarak yanınıza gelecek, onlar gittikten sonra yerdeki kapağı açın ve aşağıya inin **(look at cover, open cover, climb down)** burada iki ekran sağa, üç ekran aşağıya ve bir ekran sola gidin etrafınızda zehirli gaz bulunduğundan, hareketlerinizde hızlı olun. Eğer doğru geldiyseniz bulunduğunuz ekranda bir dolap olması gerekir, onu açıp içinden gaz maskesini alın **(open cabinet, take mask)** şimdi bir ekran sola iki ekran aşağıya ve bir ekran sağa gidin, gözünüz yandığında maskenizi takın **(wear mask).** Buradaki kapıyı açın ve işte uğruna ölümü bile göze aldığınız güzel Marie, orada iskemleye bağlanmış bir şekilde sizi bekliyor. Önce onu sakinleştirin sonra iplerini çözün **(calm Marie, untie Marie).** Ayak seslerini duyduğunuzda, soldaki borunun arkasına saklanın ve silahınızı çekin (F8). Bains içeri girince, bütün kurşunlarınızı üzerine boşaltıp onu kalbura çevirin.

Evet, oyunun bundan sonrası demo. Ben de buraları anlatıp işin zevkini kaçırmak istemem.

Police Quest II, hard diski veya çift drive'ı olmayanların kafayı yemeden oynayabilecekleri son adventure oyunlardan bin. Geçen sayılarda açıklanan Police Quest III'te oyunun başlaması için bile yaklaşık on defa disk değiştirildiği göz önüne alınacak olursa, oyunun kalitesiyle doğru orantılı olarak kafayı yiyebilirsiniz. Fakat ben Polis Quest II'yi hiçbir vicdan azabı çekmeden herkese tavsiye ediyorum, zaten oyunun tek dezavantajı oyunun 1MB olması; ama sanırım herkesin bir tane vardır, yoksa bile böyle güzel oyunları oynamak için almanıza değer, hele bir de karneniz evdekileri rahatsız etmiyorsa (ne yazık ki, benimki çuvaldız gibi batıyor!!) bu çok kolay olabilir. Ama zayıfınız varsa da kafanızı takmayın, hem atalarımız ne demişler: Ne demişlerdi sahi? Hah hatırladım "Zayıfsız karne çiçeksiz bahçeye benzer". Valla tek kelimeyle ağızlarına sağlık.

SİERRA/3 DİSKET/1 MB

GRAFİK	%85
SES	%95
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%95

AMERICAN GLADIATORS

CEMAYGÜN

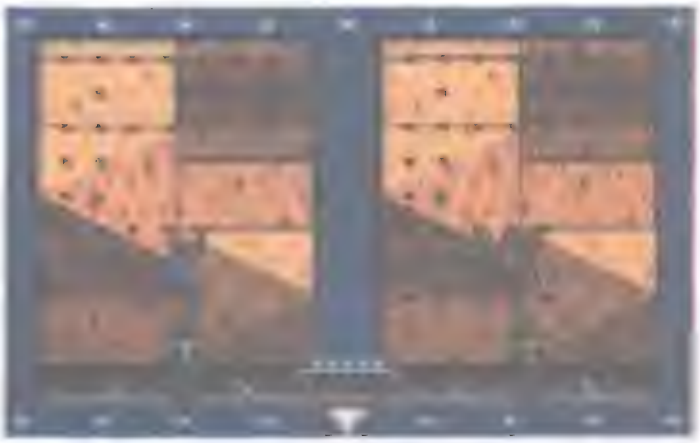
Aslında bu yazıya "Şiddet insanoğlunun doğasında bulunan birşeydir. İşte bu oyunda da...." gibi klasik bir cümleyle başlayabilirdim. Ama bunu yapmayacağım. Bunun sebebi bu oyunun bunu haketmesi değil, sadece bu tip şeyleri yazmaktan benim bile sıkılmış olmam. Evet yazıyı okumaya başlayıp buraya kadar geldiğinize göre, hepiniz bir oyun açıklaması okuduğunuzu biliyorsunuz. Zaten üst köşede de yazıyor. Bilmediğiniz, benim finallere çalışıyor olmam gerektiği. Şu saatlerde yazı yazıyor olmama ve de bunun çok hoşuma gitmesi. Neyse, konuya girelim. Pazar günü televizyonun dayanılmaz çekiciliğine kapılanlar, bir ihtimal "American Gladiators" programına rastlamışlardır. Programı bilenler bir alt paragrafa geçebilir. Bu program bir yarışma programı. Fakat bu yarışmaya katılanlar, genelde sportif açıdan oldukça nitelikli. Profesyonel olarak ilgilenmeseler de, pek çoğu vücut geliştirme, atletizm, Amerikan futbolu gibi alanlarda iyi olan tipler. Yarışmaya katılanlar görünüşte oldukça tehlikeli ve kırıcı olan (mesela sopayla dövüş) oyunlarda kendilerini kanıtlamaya çalışıyorlar. Tabii ki ciddi zararlara karşı pek çok güvenlik önlemleri alınıyor. Yarışmacılar birbirleriyle sadece puan yarışı yapıyorlar, oyunlarda karşı karşıya gelmiyorlar. Oyunlarda rakip olarak tecrübeli ve güçlü profesyonel gladyatörler var. Bunlara karşı alınan puanlara göre yapılan bir ufak turnuva sonucunda, birinci belirleniyor.

Oyun bu yarışmanın tamamen aynısı ilk başta bu profesyonel gladyatörlerin tek tek digitize fotoğraflarıyla berber kısaca özelikleri maalesef her seferinde ekrana geliyor, yani bunu seyretmek zorundayız, başka kurtuluş yok. Tabii oyunun ilk disketinde sadece bunların olduğunu düşününce, insan disketine kıyamayıp seyrediyor. Bundan sonra karşımıza çıkan menüden "head to head" seçeneği ile iki kişi karşılıklı yarışmayı seçebilir, "tournement" ile de bilgisayar tarafından kontol edilen diğer oyuncuların da bulunduğu bir turnuvaya katılabiliriz. Bunlardan birini seçtikten sonra, sıra cinsiyet seçimine geliyor. Zaten oyunda kadın ve erkek gladyöterler mevcut ve bu seçime göre onlarla karşılaşıyoruz. Burada erkek için "male", kadın için "female" seçin. Bundan sonra adımızı yazıyor ve oyuna başlıyoruz.

Ufak bir hatırlatma: Menüler iki porttaki joysticklerden de kontrol edildiğinden, eğer mouse'unuz takılıysa seçimlerde size oldukça sorun çıkarır.

Her oyunun başında o oyunun adı, kimlere karşı oynayacağımız (gladyatörler) bize yazılarla bildiriliyor. Toplam 7 oyun var. Her oyunun sonunda o ana kadar kaç oyun oynadığımız ve aldığımız toplam puan da bize bildiriliyor. Şimdi gelelim oyunlara:

ASSAULT: Bu oyun bir savaş oyunundan fırlamış gibi görünüyor. Oyundaki gladyatörün elinde basınçlı hava ile tenis topları atan büyük bir silah var ve yarışmacıya göre yüksek bir yerde duruyor. Tam üstünde ise bir hedef var. O yarışmacıyı vurmaya çalışırken, yarışmacı etrafta bulunan ve içlerinde çeşitli silahlar bulunan siperlerin birinden diğerine koşuyor ve gladyatörün arkasındaki hedefi bu silahlarla vurmaya çalışıyor.. Oyunda da aynı böyle. İlk önce alanı yukarıdan görüyoruz, en ilerdeki gladyatör bize ateş edip duruyor. Biz adamımızı ateşlerden kaçırıp ekranda kutu gibi gözüken siperlerin arkasına getiriyoruz. Burada ateşe basınca görüntü değişiyor, adamımızı arkadan görmeye başlıyoruz. Siperdeki silahı kullanarak ilerideki gladyatörün üstündeki hedefi vurmaya çalışıyoruz. Sırayla önce birinci, sonra ikinci oyuncu yarışıyor.



JOUST: Bence en zevkli bölümlerden biri. Uçlarında kalın ve yumuşak yastıklar bulunan, yine kendileri de pek sert olmayan sopalarla, iki tane yüksek playformun üstünde kapışıyoruz. Adamları, tıpkı diğer dövüş oyunlarında olduğu gibi yandan görüyoruz. Karşı tarafa indirilen har darbede gücü biraz azalıyor, tabii bizim için de aynı şekilde. Ayakta kalan kazanıyor. Robin Hood'daki nehir sahnesini hatırlatıyor. Yalnız gladyatörleri yenmek oldukça zor.

HUMAN CANNONBALL: Gladyatörlerin en çaresiz olduğu bölüm herhalde bu. Kurban yani gladyatör yerden oldukça yüksek ufacık bir platformun üstünde duruyor ve elinde kendisini darbeden korumak için büyük bir yastık tutuyor. Biz ise gladyatörden biraz uzakta, daha da yüksekteyiz. Elimizde bir ip var. Düdük sesi duyulduğunda başlayabiliriz demek. İpe asılarak kendimizi aşağı bırakıyoruz, gladyatöre doğru hızla uçarken, ayaklarımızı öne uzatıyoruz. Amaç: onu platformdan aşağı yıkmak. Oyunda bu sahne yandan gösteriliyor. Yukarıda iki boş kutu var. Ateşe ilk bastığımızda, biri kırmızıyla dolmaya başlıyor, ikinci basışımızda bu duruyor ve ikincisi dolmaya başlıyor. Üçüncü basışta adam kendini aşağı bırakıyor. Eğer buradaki kırmızı kısımlar aynı boydaysa, gladyatöre isabet ettirebiliriz demek. Ve eğer bunlar

yüksekse, isabet boşa gitmeyecek, gladyatörü yıkacağız demek. Aksi takdirde, gladyatör vurmamamıza rağmen aşağı düşmüyor ve bize darbenin çok yavaş olduğu bir yazı ile belirtiliyor.

THE WALL: Bu bölümden itibaren oyunları iki yarışmacı aynı anda oynuyor. Burada adamı arkadan görüyoruz. Önünde bir duvar var. Bu duvara, üzerindeki delikler yardımıyla tırmanamaya çalışacağız. Yalnız duvarın tamamında delik yok. Bu yüzden yer yer sağa-sola kaymamız gerekiyor. Bunu ateşle berber joystick'i sağa-sola çekerek yapabilir, adamımızı deliklerin olduğu taraflara geçirebiliriz. Yalnız bu oyunda bütün oyunlarda olan zaman engelinden başka, çok büyük bir engel var. Tırmanmaya başladıktan bir süre sonra bir gladyatör çok hızlı.bir şekilde arkamızdan tırmanmaya başlıyor ve yakaladığı anda bizi aşağı düşürüyor. Bence pek eğlenceli bir bölüm değil.

ATLASPHERE: Bu bölümde büyük bir alandayız. Aynı sahada rakip yarışmacıyla beraber iki de gladyatör var. Fakat hepimiz dev demir küreler içindeyiz. Sahada ayrıca ortasında bir çukur bulunan ufak tepeler var (bir yanardağ gibi). Amaç, bu küreleri yuvarlayarak o çukurlara sokmak. Küre çukura oturunca ufak bir patlama sesi geliyor ve biraz duman çıkıyor. Tabii küre buradan yuvarlanıp gidiyor. Amaç verilen zaman içinde bunu yapabildiğimiz kadar çok yapmak. Tabii gladyatörler bize çarpa çarpa yolumuzu saptırıyor, bizi engelliyorlar. Ayrıca bu tepeciklere çıkabilmek için hızlı olmak gerekiyor ve gladyatörler çarpınca yavaşlıyoruz. O ana kadar kaç kere yapabildiğimizi ekranın üstünden öğrenebiliriz.

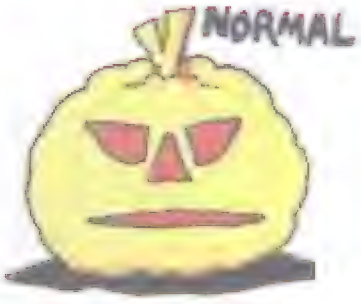
POWERBALL: Daha önce TV'de birkaç kere seyrettiğim bu bölüm, basit ama eğlenceli. Rakipler yine gladyatörler ve biz hep beraber oynuyoruz. Bu sefer sahada iki sepet dolusu top ve birçok boş sepet var. Amaç topları alıp sepetlere atmak. Gladyatörler, bizi yere yıkmak suretiyle elimizdeki toplardan mahrum bırakabilir. Bu durumda yeni bir top alıp oyuna devam etmek gerekiyor. Yalnız dikkat etmemiz gereken nokta, topu her seferinde başka sepetten almamız gerekmesi. Attığımız top sayısını yine ekranın üstünden öğrenebiliriz.

ELIMINATOR: Son bölüm zevkli olabilir, ama honce yine de sona sıkıştırılmakla iyi edilmiş bir bölüm. Aslında konusu çok iyi: Aşırı engelli bir koşu. Bunda, iki yarışmacı aynı ekranda alt alta gösteriliyor. Yarışa klasik bir "Jostick'i sağa sola sallama" hareketiyle başlıyoruz. Joystick'lerin ağladığını duyar gibi oluyorum. Biraz koştuktan sonra bir tepeye tırmanıyoruz, yalnız adamımız tabanları yağlıymış gibi yukarı doğru yol alamamakta ısrar ediyor. Sonra makara gibi bir alete tutunuyoruz, böylece alttaki boşluğun üzerinden karşıya geçiyoruz. Burada ilerleyebilmek için joystick'i aynı tempoyla çevirmek gerekiyor. Sonra dikkatlice sallanan kum torbalarının arasından geçiyoruz. Eğer burada kum torbaları bize çarparsa bir yaprak gibi yavaşça aşağı süzülüyor, daha sonra ipe kadar koşuyor, ipten yukarı çıkıyoruz. Biraz daha koştuktan sonra yine çevirme hareketiyle ipe tırmanıyoruz. Bundan sonra bir makara yardımıyla telden aşağı kayıyor, sonra klasik bir engelli koşuda olduğu gibi koşarken engellerin üstünden atlıyoruz. Karşımıza çıkan son engel, elindeki yastıkla karşımıza dikilmiş kararlı gladyatör. Onu da geçersek, finish's geliyoruz ve bilgisayara karşı oynadığımız zaman onun çoktan gelmiş, kahvesini içerek dinleniyor olduğunu görüyoruz (Böyle bir animasyon olmaması hayal gücümüzü sınırlamaz.). Bu bölümü şimdiye kadar okuyanlar güzel olduğunu düşünebilirler, ama bölümdeki rezalet animasyonlar bütün bölümü batırmaya yetiyor. Adam çok anlamsız hareketler yapıyor, gülünç bile denemeyecek kadar kötü animasyonlar var. Bu bölümle ilgili tek iyi şey, adının "Overkill" in "Elimination" şarkısını hatırlatması.

Geldik son karara; sanık ayağa kalk. Evet, bu oyun bana bir ara başlayan "Games" furyasını hatırlattı. Eskiler "Caveman Ughlimpics"i, "Bar Games"i, "Knight Games"! hatırlarlar. 64 zamanında bu tip oyunlar çok tutuluyordu. Bu oyun o tipin iyi bir örneği. Amiga'da böyle şeylere cidden ihtiyaç var. Yalnız 3 disk olması, hele bir de ilk diskte sadece birkaç resim olduğunu düşününce, oygnu biraz düşürüyor. Pekçok kişinin TATİLE GİRDİĞİ (satırlarımdan dökülen kıskançlık için özür dilerim.) şu günlerde, vakit geçirmek işin ideal. Kısaca, alın. Haa bu arada söyleyimde içimde kalmasın: oyunda "practice" (sadece bir bölümü öğrenmek için oynama) seçeneğinin olmaması çok kötü birşey. Bence yani.

GAMETEK/3 DİSKET/512 K

SES	%65
GRAFİK	%68
OYNANABİLİRLİK	%73
GENEL	%68



GÖKMEN BAYIN

İnsanoğlunun garip bir yaratılışı var. Kışın ortasında, sıcak yaz güneşinin derisinden içeri girip iliklerine işlediğini hayal edip durur. Soğuktan tüm tabiatın kendini gizlediği o kış günleri yerini sıcak yaza bıraktığında işler tam tersine döner. İnsanların, güneşin yardımıyla ter gölünde boğuştuğu zamanlar da, bu sefer yılın serin anlarına özlem duyulur. Gün sıcaklığının şimdilik 26'larda dolaştığı şu günlerde, sizi bilmem ama benim serin günlere olan özlemim bir hayli arttı. Kimbilir, belki de biraz bunun etkisiyle o soğuk kış günlerini anımsatan Winter Süper Sports'u tanıtmaya karar verdim. Bembeyaz karları gördüğümde, dışardaki sıcaklığın vücudumdaki etkisi bir parça azalmıştı.

Evet.. Bu ayki tanıtım listemize güzel bir oyunu daha dahil ettik. Kış olimpiyatlarını konu alan birçok oyun, geçmiş dönemlerde piyasaya sürülmüştü. Birazdan tanıtmaya çalışacağım oyunun ana konusunu da yine kış sporları oluşturmakta. Ama bu sefer oyunlar bir olimpiyat havasının dışında tutularak bir ferdi mücadele havasına sokulmuş. İlk etapta akla gelen ve doğal olarak buzlu zeminde yapılan oyunları, WinterSüper Sports'ta bulabileceksiniz. Oyunun grafiklerindeki başarıya, bir de oynama zevki eklendiğinde, insan monitörün karşısına ister istemez çivilenip kalıyor. Dilerseniz geleneği bozmayarak oyun hakkındaki yazarın özel düşüncelerini sona bırakıp, genel bir gezintiye hep beraber çıkalım..

Oyunumuz Avrupa'nın sayılı büyük firmaları arasına girmek için büyük çaba harcayan Flair Software tarafından tek disket olarak piyasaya sürülmüş. Bu kadar geçerli bir oyunun tek disket olarak haziranması da ayrıca ilginç bir konu. Her neyse.. Oyunun yüklediğinizde kısa bir tanıtım ekranı göreceksiniz. Hemen sonra ekrana Competition Mode ve Challange Mode diye iki seçenek gelecek. Bunlardan ilkini seçtiğinizde, oyundaki karşılaşmalardan istediklerinizi seçme imkanına sahip olurken, ikincisinde bütün oyunları baştan aşağı oynamak durumunda kalacaksınız. Biz İlk seçeneğj seçtiğinizi varsayarak oyuna başlıyoruz. İlk etapta oyunu kaç kişi ile oynamak istediğiniz sorulur. Bu kısımda 6 oyuncuya kadar belirtme imkanına sahipsiniz. Daha sonra adınızı girmeniz istenecek. İsminizi de girdikten sonra, üzerinde Türkiye'nin de bir seçenek olarak konulduğu harita ekrana gelecek. Bu haritadan oyunları dünyanın neresinde oynamak istediğinizi tespit edeceksiniz. Eminim çoğunuz benim gibi yapıp, oyunları Türkiye'de oynayacak. Bu seçim işlemi de tamamlandıktan sonra, bilgisayarınız yaptığınız bu işlemleri kabul edip etmediğinizi sorar. Eğer cevabınız 'hayır' olursa, en başa dönersiniz. Kabul ettiğinizde, oyuna başlarsınız. Competition Mode'da oynarsanız, oynayacağınız oyunları seçme imkanına sahip olursunuz. İstemediğiniz oyunların üstünü kapatarak oyun harici yapabilirsiniz. Dilerseniz bu oyunlar hakkında kısa birkaç cümle ile yazımıza devam edelim.

Downhill Skiing: Yüksek bir tepeden yapılan kayak yarışı. Eğimin çok olmasından dolayı kaza yapma riskiniz çok fazla. Her bir bayrağa çarptığınızda yere düşer ve dolayısıyla zaman kaybedersiniz. Aynı şey, tümsek, ağaç gibi ekstra şeylere çarptığınızdada geçerli.

Yarışın başlangıcında, kendinizi çıkış platformunun hemen önünde bulacaksınız. Yeşil ışığın yanmasıyla beraber iyi bir zıplama yaparak yarışa başlayacaksınız. Yarış anında ekran ikiye bölündüğünden, diğer yarışmacıyı da aynı anda görme imkana sahipsiniz. Ekranın hemen ortasında yer alan iki dikey işaret, sizin Finish'e olan uzaklığınızı temsil eder. Belli bir mesafeye geldiğinizde, kamera sizi bitiş noktasından çekmeye başlar. Bu yarışta zamanlamanın öneminin çok büyük olduğunu hemen hatırlatmak isterim.

Bale **Jumping:** Bu oyunda, düz bir buz pistinde rakibinizle kıyasaya bir mücadeleye girişeceksiniz. Önünüze çıkan engellerden atlama zorunluluğunuz bulunmakta. Yarışa başlamadan önce ekrana gelecek olan altı kişiden birini, kendi adamınız olarak seçmeniz gerekiyor. Yarış esnasında bu sporcuyu joystick'inizi sağa sola iterek hareket ettireceksiniz. Yalnız bunu büyük bir ahenk içinde yapmanız gerekiyor. Bunun için de, hemen alttaki hız ibresini çok iyi takip etmeniz lazım. Joystick'i adamınızın ayak hareketlerine göre kullanırsanız, başarılı olursunuz. Piste attırınız turları ekranın hemen altında görebiliyorsunuz.

Bobsleigh: Bu bölümde kızak yarışlarına katılacaksınız. İki kişilik kızaklara binip bu yarışlara girmek, oyunun en heyecanlı kısımlarından birini oluşturuyor. Bu bölüm az da olsa simülasyon tarzında hazırlanmış. Biraz fazla gayret göstererek işin altından kalkabileceğinize eminim.

Grand Slalom: Slalom yarışlarının yapıldığı bu bölümde, yine yüksek bir tepeden aşağı doğru ineceksiniz. Ancak bu sefer bayrakların sıklığı biraz canınızı sıkacak.

Luge: Bu yarış da aynen Bobsleigh gibidir. Yalnız bu sefer kızağı tek kişi kullanır ki, bu da daha fazla hız anlamındadır. Yarış esnasında sağa sola dönerken adamınızın ayağına dikkat edin. Ayrıca ekranın sağındaki haritadan da sürekli konumunuzu kontrol edin.

Speed Skating: Bale Jumping'e çok benzer. Bu kez yapacağınız hızın büyük önemi var.

Ski Challenge: Kısa mesafeli kayak. Diğer bölümlerden antrenmanlı olduğunuzdan pek zorlanacağınızı tahmin etmiyorum.

Skidoo Racing: İşte oyunun en zevkli bölümlerinden biri daha. Bu bölümde motorlu bir kızakla, pistte rakibinizle mücadele vereceksiniz. Kızağınızı hareket ettirebilmek için joystick'in Fire düğmesini sürekli basılı tutmanız gerekiyor. Yolların virajlı olması size aşırı zaman kaybettirecek. Pistte attığınız turlar hemen aşağıda size bildirilir.

Oyunumuz toplam bu sekiz kısımdan oluşmakta. Her bir tur sonucunda bir gazeteden son haberleri öğrenebilirsiniz. Her bir oyundan sonra, o kısmı tekrar etmek isteyip istemediğiniz sorulacak. Eğer evet yanıtını verirseniz, aynı yarışa tekrar katılabilirsiniz. Yok, eğer cevabınız hayır ise, hemen bir sonraki yarışa geçebilirsiniz. Oyunun oynanabilirliğindeki kolaylık, bence çok iyi. Grafiklerindeki canlılık da ayrıca kayda değer.. Şu sıcak yaz günlerinde böylesine kışı anımsatan ilginç bir oyunu oynamak hiç de kötü değil. Özellikle spor oyunlarından hoşlananların kaçırmaması gereken bir oyun. Gelecek ay tekrar karşı karşıya olmak dileğiyle, şimdilik hoşçakalın....

FLAIR SOFTWARE/1 DİSKET/512 K

SES	%70
GRAFİK	%75
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%80

SÜHA BAYRAKTAR

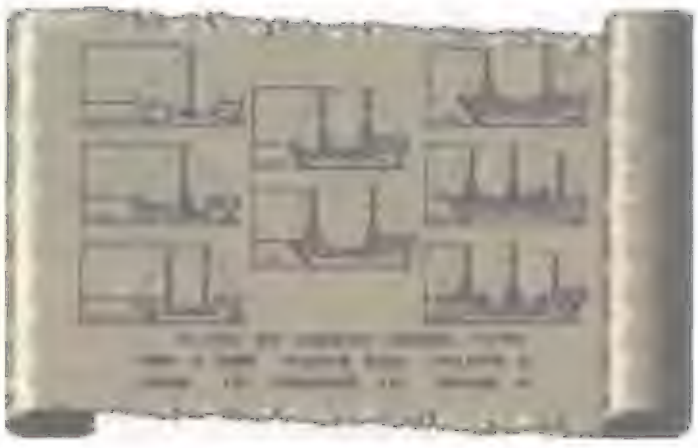
Günümüzde tüm topraklarının keşfedildiği dünyamızda, üstelik bazılarının bir de üzerine ikinci bir katman eklemeyi bile düşündüğü bir dünyada, herhalde bu aşamadan coğrafi keşif yapmak pek akla sığar bir iş olmasa gerek. **IMPESSIONS** firması da bunu düşünerek böyle meraklıların fazla kendilerini yormamaları ve kolaylıkla evlerinde keşif yapabilecekleri bir oyun yapmış. Evet, artık bilgisayarlarınızın başına geçip **KRISTOF KOLOMB'çuluk** oynama vakti geldi. DISCOVERY, kendi tarzı oyunlar arasında biraz farklı yapısı, biraz da monoton olmayan oynanış şekli ile cazip bir oyun gibi gözüküyor. Oyunda amacınız, kısaca yeni dünyalara keşfetmek ve bunlar içinde yeni uygarlıklar kurup bu uygarlıkları geliştirmek. Ancak saraylarda yan gelip yatmak, bu oyunun amacına ters düşüyor. Kendinizi yeterince KRISTOF KOLOMB hissediyorsanız, oyunun başına geçin ve şimdi size vereceğim açıklamalara dayanarak oyunu oynamaya başlayın.

Oyunun ilk başında hangi dil ile oyunu oynayacağımızı; oyun sırasında hangi sömürgeci ülkeyi yöneteceğimizi, bu ülkenin bayrağının rengini ve ardından hazır olan senaryolardan hangisini oynayacağımızı belirliyerek oyunun oynanacağı senaryoların seçimine geçiyoruz. Oyunun yazarları, bize birkaç senaryo sunmuşlar. Bunlardan biri, hepinizin bildiği gibi Amerika'nın keşfi. Bunun dışında da birkaç değişik senoryo daha eklenmiş. Eğer Amerika senaryosunu oynadıysanız, o zaman diğer senaryoları seçebilirsiniz. Ancak ilk olarak Amerika senaryosunu seçmeniz, daha kolay olması bakımından bence daha iyi. Daha sonra oynayacağınız oyunun tipini belirtiyorsunuz. Burada, oyunun amacının ticarete mi bağlı olduğu, yani daha çok limanlar arası alışveriş yapıp para kazanmak mı, yoksa toprak keşfetmeye bağlı olduğu mu ya da bunların hepsinin bir arada olduğu bir oyun mu olduğunu seçiyorsunuz. Daha sonra oyunun zorluk derecesini belirleyerek oyuna geçiyorsunuz.

Evet, artık oyunumuzu oynamaya başlayabiliriz. İlk olarak keşfin ana unsuru olan gemi satın almamız gerekiyor. Bunun için üst sağ tarafta bulunan para şeklinde menüye gelip mouse'un sağ butonuna basıyoruz. Daha sonra karşımıza çıkan ekrandan sağda dört seçeneğin bir arada bulunduğu menüden sağ alttakini seçiyoruz ve karşımıza çıkan gemilerden amaca uygun bir gemi belirliyoruz. Burada, gemi cinsini belirleme işlemini yapacağınız işe bağlı olarak belirlemelisiniz. Yani savaş yapacaksanız, daha çok dayanaklı ve savaş düzenini üzerinde daha kolay kurabileceğiniz gemi; ticaret yapacaksanız, çok daha büyük bir gemi; eğer sadece keşif yapacaksanız, daha ufak ve kesenize göre bir gemi almalısınız. Gemiyi seçtikten sonra, ana ekranda karşımıza birçok seçenek çıkıyor. Bunlar, geminin hangi amaç için kullanılacağını belirten seçenekler. Ancak oyunda, istediğiniz anda geminin amacını değiştirebilirsiniz. Eğer böyle bir gemi seçmek istiyorsanız, daha çok genel amaçlı gemileri seçmelisiniz. Buradan seçeceğiniz amaçlar içinde keşif, kargo taşımacılığı, ticaret, devriye, saldırı veya rota belirleme olabilir. Tabii buradan bir seçeneği seçtiğiniz zaman, istediğinizde mouse'un sağ tuşuna basarak onu iptal edebilir, daha sonra aynı daha önce seçtiğimiz gibi yeniden seçerek farklı bir amaç belirleyebilirsiniz. Bu seçimi yaptıktan sonra, bilgisayar size geminin hangi yöne gitmesi gerektiğini soracak. Eğer oyunda birden fazla geminiz varsa, o zaman ekranın sağ ortasında bulunan gemi resminin yanında bulunan oklarla o anda mevcut tüm gemileri tarayabilir ve okların sağındaki seçenekle istediğini gemiyi sabitleyebilirsiniz.

Ekranın en üstünde sağda bulunan ikonlar, oyunun ana ikonları. En üst soldaki, keşfedilen yerlerle, onun yanındaki para işleri ile ilgili olanıdır. Bu ikonu seçtikten sonra çıkan menüden, bankadan borç ya da gemi satın alabilir; istediğiniz limanla ticaret yapabilir ve o andaki para durumunuz ve harcamalarınızı öğrenebilirsiniz. Aşağıda soldaki ikon, keşfedilen ülke toprakları hakında bilgiler verir: keşfedilmiş topraklarda hangi nüfustan insanların oturduğu, o toprakları hangi ülkenin yönettiği, ülkenin yükselik biçimi ve nüfusunu gibi. Bu ikonun sağındaki ikondan, diğer krallıklara gönderdiğiniz casusların o ülkeler hakkında hazırladığı raporları öğrenebilirsiniz. Bu ikon daha çok, herhangi bir yere saldırı ya da bir ülkenin büyümesini önlemede önem kazanmakta. Bunların altındaki bayraktan oyunun diskete kaydedilmesi ve daha önce kaydedilmiş oyunun yeniden yüklenmesi, oyuna yeniden başlama ya da oyunun hızını ayarlama gibi değişik seçenekler var.

Gemilerinizi keşfe ya da savaşa gönderdiğiniz zaman, yolculuk sırasında gemiler düşman gemileriyle karşılaşırlar. Karşılaşma anında, bilgisayar o anda ne yapacağınızı belirleyeceğiniz seçenekler sunar. Sağ tarafta çıkan seçeneklerden, istediğiniz gibi bir strateji belirleyerek düşmana saldıra-



rana dönebilir, sonra da hangisi ile ilgili işlem yapmak istiyorsanız onu seçebilirsiniz.

Oyun sırasında sadece keşif yapmamalı, bunun yanında diğer ülkeler hakkında sürekli bilgi almalı ve ona göre hareket etmelisiniz. Oyun keşif yapmaya ve bunun sonucunda yayılarak düşman topraklarını ele geçirme üzerine kurulmuş bir oyun olduğu için, bunları yapmanız vazgeçilmez bir unsur. Bu arada hiçbir zaman gereksiz harcamalar yapmamalısınız. Bu tür gereksiz harcamalar ne olabilir diyeceksiniz. Mesela geminizi seçerken dikkatli davranmayıp pahalı ve o andaki hizmetinize uygun olmayan bir gemi seçiyorsunuz; tam gemi gerekli olduğu zaman fazla harcama yüzünden paranız bitiyor ve gemi alamıyorsunuz. Veya hiçbir ticari faaliyeti olmayan ya da düşük kârlar getirecek limanlara sefer düzenliyorsunuz. Böylelikle hem geminizin zamanını boşuna harcamış, hem de paradan kayıp vermiş oluyorsunuz. Bu tür gereksiz para harcamalarına birçok örnek verilebilir. Bugünkü yaşamda da en önemli unsur olan parayı, oyun içinde de gerektiği gibi ve zamanında kullanırsanız, hiçbir zaman başınıza dert açılmaz ve az zamanda çok daha fazla yerler keşfedip çok daha fazla ticaret yapabilirsiniz. Gerçi oyunun yazarları para sağlamak için oyunda bankadan para alma seçeneği koymuşlar, ama bunun bir de geri ödemesi var. Ayrıca keşfettiğiniz toprakların coğrafi özelliklerine bakarak, burada yapacağınız yatırımları belirleyebilirsiniz.

bilir, barış yapabilir ya da daha değişik stratejiler izleyebilirsiniz.

Her olay sırasında, bilgisayar karşınıza nefis bir ekran çıkartarak o anki durumdan haberdar edecek. Herhangi bir kara parçasının keşfinde ise, bundan haberdar edilecek ve otomatik olarak o kara parçasına keşifte bulunacaksınız. Eğer herhangi bir kara parçasını ele geçirirseniz, karşınıza daha önce çıkmamış seçenekler çıkacak. Bu seçenekler, gemiler ve kara parçasında yaşayan vatandaşlar için farklı. Karadakiler için, o anda üzerinde bulunduğunuz toprağı silme, hiç birşey yapmadan bekleme, kazı yapma, araştırma yapma ve köprü kurmak; gemilerle ilgili olan seçenekler ise kargo gönderme, adam yerleştirme, inşa etme, gemi havzası kurma ve eşya satma gibi seçenekler var. Oyun sırasında mouse'un sağ tuşuna basarak normal ek-

DISCOVERY, oynanış açısından daha çok POWER MONGER, POPULUS gibi oyunlara benziyor. Bu tür oyunlara meraklı olanların kaçırmaması gereken bir oyun. Gerçi oyun ekranı ilk açıldığı zaman pek iyi bir izlenim uyandırmıyor, ama bu bir yanılgıya yol açmamalı. Oyun sırasında çıkan güzel grafikli nefis ekranların ve birçok hareket seçeneğinin bulunduğu bu şirin oyun, bence alınmaya değer. Ben adventure ve tür oyunların meraklısı olarak, bu oyunu tavsiye ediyorum. Eğer daha önce bu tarz oyunlar oynamadıysanız, bence denemeye değer.

IMPRESSIONS IMB/2 DİSKET

GRAFİK	%85
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	%85

AMİGA SALATASI

Lütfü GÖZGÜCÜ

Selamlar, saygılar

Herkese merhaba, sanırım bu sayıdan itibaren Amiga Salatasını birlikte paylaşacağız. Bu benim ilk Amiga Salatası yazım olduğu için, olacak herhangi bir hatayı mazur görmenizi rica ediyorum. İleride telafi ederiz.

Evet, gelelim ayın ilk mektubuna:

Bu ayın ilk mektubu isimsiz bir kişiden. Kendine "The man without name" demiş.

▲*CADAVER II:*

1. **DRINKING ROOM'A GİRİŞ:** Kütüğün arkasında güç şurubunu içip kütüğü itersek, üzerindeki kutudan DISPEL TRAP büyüsünü alırız. Bunu STRONG BOX'ta kullanıp açarsak, ORB buluruz. Şimdi ORB'u ilk odadan aldığımız büyüde kullanalım. Artık ORB'u kılıç ikonuyla kullanırsak, kapı açılır.

2. GUESTS CHAPEL'DEN ÇIKIŞ: Kurban taşındaki örtünün altındaki SWITC'i aşağıya itersek, 3 şeytan gem düşer. Bunları kurban taşına kurban edip, tanrıların bize gönderdiği ORB'u kullanalım. Çıkan kilitleri açma çubuğunu 1. açıklamadaki gibi ters çevirip kullanırsak, artık sağdaki kapıyı açabiliriz.

▲*CRIME DOES NOT PAY:*

Sonsuz hayat için Pause yapın ve **HALTBAKK IS THE KING** yazın.

▲*GODS:*

Oyunun en sonunda çıkan kafatasına vurmak için ondan çıkan kurtlara ateş edin. Kafatası kendini parçalayacaktır.

▲*STRIDER:*

Oyunu başlatıp F9 ile pause yapalım. Şimdi Help tuşu, sol Shift ve l'e beraber basalım. F10 ile unpause yapalım, l'den 5'e kadar tuşlarla Level atlarız ve F1'den F4'e kadar olan tuşlarla stage atlarız,

▲*STRIDER II:*

Oyunu başlatın **SWIFT** girin. E ile Strider'in enerjisi, D ile Strider'ın robotunun enerjisini doldurun.

▲*GREMUNSII:*

Yüksek skor tabelasına isminizi **SINATRA** girin.

▲*MAGIC POCKETS:*

Oyunda gorili geçmek için eldivenleri alıp gorile görünelim. Sonra en sola gidip gorilin gelmesini bekleyelim. Peşpeşe yumruklarla gorili vurabiliriz.

Deniz altında TREASURE odası sağ üstte kapı ise sol altta'dır. Zaman dolmadan kapıya ulaşabilirsiniz.

Eğer "LAKE" bölümünü oynamadan geçmek istiyorsanız (burası 8 bölümden oluşuyor), ilk bölümüne geldiğinizde HALMET'i alıp en soldaki göle dalalım ve gidebildiğimiz kadar sola gidelim. Geldiğimiz yerdeki yıldıza dokunursak transport aleti bizi "MOUNTAIN" bölümüne ışınlar.

▲*LAST NINJAIII:*

Level Codes!

l-SUSS 2-IMED 3-URTI 4-BASD 5-NUOS 6- REDO

▲ *LARRY III*

Aşağıdaki Larry III'ün başında sorulan sorular ve cevaplan, arkadaşımız Kağan Boyçay'dan. Parantez içindekiler doğru şıklar, eğer birden fazla cevap varsa onlar arasından doğruyu bulmaya çalışın. Ayrıca sorular belli bir sırada olmayabilirler.

1) A square root is a (A)
2) Senile people (D)
3) Ronald Reagan was never a (B)
4) The Mason-Dixon line is a (C)
5) Which of the following is not a Woody Alen film (A)
6) Muhammed Ali was known for (D)
7) People discussing arms control are (B)
8) "The MonsterV'pet dragon was called (A)
9) Cat Stevens is (C)
10) In the TV show "Rawhide"Rowdy Yates was played by (B)
11) The Gestapo was a (C)
12) Analgesics are used to (A)
13) The term "Baby Boom"refers to the (C)
14) Someone interested in animal husbandry (D)
15) A"Condominium"is (C)
16) Which was not a 60's rock group (D)
17) Lizzy Borden gave her mother (D)
18) The Five Marx Brothers were Groucho,Harpo,Chico (B)
19) Pesticide is (C)

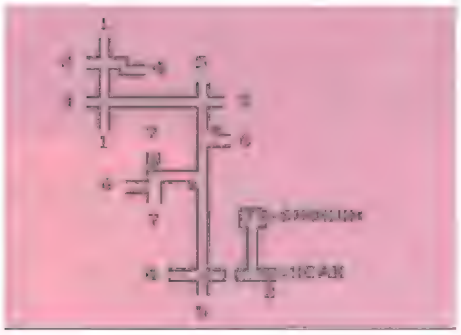
20) An oil glut is (D)
21)AW-4is(B)
22) The electoral college is (D)
23) The Presidency of Gerald Ford is remembered for (D)
24) OPEC is (C)
25) The Andy Griffith show was a spinoff of a (A)
26) The Women's suffrage movement was run by (A)
27) Two famous sex searchers were (B)
28) Henry"Hank"Aaron is best known for (A)
29) Acupuncture is (D)
30) If you inhaled Agent Orange you were probably (A)
31) An abacus is (B)
32) Your abdomen is located (C)
33) Artificial insemination is the (B,C)
34) Artificial inteligence is (A)
35) Eleven inches (A,C,D)
36) Who should be on the top the male or the female (A,C,D)
37) Which of the following doesn't belong (A,B,D)
38) Brown vs Board of Education concerned (B)
39) If someone call you a thepian he would probably be (A)
40) ARVN stands for the (B)
41) The Naked Lunch is (D)
42) Who died in Love Story (A.C.D)
43) A philatelist is (D)
44) Ask any mermaid you happen to see (A,B)
45) Charles Dickens wrote (B)
46) Who fought the battle of Bulge (C)
46) A philanthropist is (A)
47) Muhammed Ali was originally known as (A,D)
48) Marijuana has never been called (A,D)
49) Who never won the Nobel Peace Prize (A,C)
50) In the Spanish civil war the fascits defeated (C)
51) In the 60' television show UNCLE stood for (B)
52) Vertigo is (D)
53) Watergate is (A)
54) Which was not a Beatles song (C)
55) Pearl Harbor is best known for (C)
56) Macadamia nuts are (D)
57) Mace is (A,D)
58) If "the rabbit died"what really happened is (B)
59) Spiro Agnew was (C)
60) In the 1980 Americans supported the Iranian hostages by (D)
61) In the mid 70's you had the "dry look" if you (B)
62) The author of this game liked to wear his hair (B)
63) Mikhail Baryshnikow is famous for (D)
64) What occured at the Bay of Pigs (B)
65) What is a brainfor (A)
66) The fastest speed you would reach if you jumped off a 40-story building is (D)
67) Are you a kid (C)
68) Social security is (D)
69) All along the watchtower is a (B)

Aşağıdakiler şova girerken kapıdaki adamın sorduğu sorunun cevaplan:

Page	Pass Number	
2	n/a	The punk flamingo disco
3	00741	n/a
4	n/a	Nontoonyt tonight
5	55811	All systems
6	30004	Native crafts of Nontoonyt
8	n/a	The comedy hut/Beach watch
9	18608	Community calendar
10	25695	Island computer center, Bippi's Island Liquors
11	32841	Dining out
12	00993	Chip-N-Dales, Freddies Feral Bar-B-Q
13	n/a	Island office and voodo supply, panty of the month club
14	n/a	Highlights
15	09170	n/a
16	n/a	Dewey cheatem and Howe
17	n/a	witch doctor
18	49114	Piggi 's coffe shop
19	33794	Nontoony Nectarine advisory board
22	54482	n/a
23	62503	Fatcity
24	n/a	Hurts Rent-a-bike
27	32814	T l's Aphrodesiacs

Evet, bu tiyolar için arkadaşımıza teşekkür ediyoruz. Yeni mektuplarını bekliyorum.

LAST NINJA III
SON BÖLÜMÜN HARİTASI



GHAOS STRIKES BACK (SPELL & POTIONS)

Merhaba arkadaşlar, bu ay yine yeni bir oyunla beraberiz. Oyunumuz Gremlins firmasından beklenmeyen bir oyun. Çünkü Gremlins, genelde LOTUS gibi otomobil yarışı tarzı oyunlarla tanınmış bir firma. Gerçi Gremlins başka tarzda oyunlar denemiş, fakat Lotus kadar başarı elde edememişti. Lafı kısa kesip oyunumuzu anlatmaya başlıyoruz.

Oyun iki disket ve mouse ile oynanıyor. Birinci disket game, ikinci disket ise data disk. Oyunda genel amaç, kurulan Dünya Birliği'ne karşı gelen uzaylıları seçtiğiniz özel eğitilmiş timlerle yoketmek.

Oyunu yükleyip dil seçimini yapınca, karşımıza üç seçenek geliyor:

1) *Senaryolar*

2) Timler

3) Oyunu *save/Load* etmenize ve bir disketi formatlayarak *Save Disk* yaratmanızı sağlayan ikon

Gruplarınızı seçtikten sonra, dördüncü bir seçenek daha geliyor. Bu da oyuna girişi sağlıyor.

Oyunda oniki senaryo bulunmakta. Bunlar:

1) SEEK AND DESTROY: Burada görevimiz Dreadnought'u bulup yoketmektir.

2) **ELIMINATE AND SURVIVE:** Dünya Birliği bakteorolojik silahlarla uzaylıları yoketti. Ancak kurtulanlar oldu. Kurtulanları

bulun ve yokedin. Bu görevde çok fazla uzaylı olduğundan bütün timleri kullanın. Ne de olsa düşmanın ana gemisine gidiyorsunuz.

3) DISABLE ALIEN VESSEL: Bu senaryoda uzaylıların gemisini bozmanız ve kullanılamaz hale getirmeniz isteniyor.

4) LOCATE AND RESCUE: Uzaylılar bazı bilginlerin beyinlerini kaçırmışlar. Sizin göreviniz onları bulup geri getirmek.

5) LOCATE AND RETRIEVE: Sizden önce yollanan tim, özel bir silahı getirirken yokedildi. Gidin, silahı bulun ve geri getirin.

6)PURGE AND WITHDRAW: Haber alma teşkilatı, uzaylıların gemisinin üç kapısı olduğunu bildirmiş. Göreviniz, bu gemiye girip bu üç kapıdan birini açabilmek.

7)INTERCEPTION: Uzaylılar 24. Sektörde. Olay onların lehine. Hemen oraya gidip olayı halledin. Haber alma radyonun yanlış sinyaller verebileceğini belirtiyor. Bir tim en az 15 uzaylı yoketmeli.

8)EXTERMINATE: En tehlikeli yaratıklar olan Soulsuckers'leri getiren gemiye saldırın. Bir tim en az 10 tane yoketmeli.

UMUT SOYDANER & UFUK KARADAĞLAR

9)L0CATE AND EXTERMINATE: Uzaylıların 28. gemisinde Soulsuckers kaynağı var. Kaynağı yokedin.

10)SABOTAGE AND WITHDRAW: Uzaylıların 331. gemisinde bir delik açın ve gemi infilak etmeden kaçın.

11)DESTROY ALIEN SHIP: Uzaylıların gemisinin kontrol odasını yokedin.

12)DESTROY CUBE OF CHAOS: Uzaylılar bir küpün yapımı için çalışıyorlar-.Eğer bunun başarırlarsa başınız dertte. Bu küpün yapımını engelleyin.

İlk altı senaryoda 80, diğerlerinde **100 puan** toplamanız gerekiyor.

Oyunda, senaryolardan başka, seçebileceğiniz üç tim var. Bunlar kırmızı renkte olan **BLOOD ANGELS'lar,** sarı renkte olan IMPERIAL FISTS'ler ve mavi renkte olan **ULTRA** MARINES'lerdir. Bu timlerin üçünü birden kullanabilirsiniz.

Oyunda kullanabileceğiniz yedi silah var. Bunların üçünü, sadece komutan kullanabilir.

1) POWER AXE AND BOLTER: Yalnız komutanın kullanabileceği yakın dövüş silahı.

2) POWER GLOWE AND SWORD: Gene yalnız komutanın kullanabileceği bir silah. Yakın dövüşte kullanılır.

3) HEAVY BOLTER: Yalnız komutanınız kullanabilir. Komutanınızın kullandığı tek uzun menzilli silah.

4) BOLTER: Oyundaki en hafif silah, ama hiç iyi değil. İyi yönü bu silahı kullanan adamınızın altı kare ilerleyebilmesi.

5) ASSAULT CANNON: Birden fazla ateş edebilen tek silah. Ağır olduğundan onu taşıyan adamınız dört kare ilerleyebilir.

6) PLASMA GUN: Her yöne ateş edebilen bu silah, iyi kullanılırsa düşmanları mahvedebilecek güçte. Ağır bir silah olduğundan, taşıyan adamı dört kare ilerleyebilir.

7) MISSILE LAUNCHER: Bu silah da her yöne iki kare genişliğinde olmak üzere ateş eder. Plasma gun'dan daha etkili.

Bu seçimlerden sonra oyuna giriyoruz. Her timde beş adam bulunmakta. Bunlardan biri kumandan, diğerleri yardımcıları. Bunların hepsinin değişik özellikleri var.

KUMANDAN: Yakından dövüşebilir. Her turda altı kare ilerleyebilir.

YARDIMCILAR: Bunlardan, hafif silah taşıyanlar her turda altı, ağır silah taşıyanlar her turda dört kare ilerleyebilirler. Hafif silah taşıyanlar hızlı, ancak silahları ve hedefleri isabet oranları düşük. Ağır silahlı olanlar yavaş, ama silahları çok iyi. Ancak düşmana ateş edip onları vurduktan sonra arkasında sizin adamınız varsa, onu da vurabilirler.

Oyun aşağıda bulunan ikonlar yardımıyla oynanıyor. Bu ikonlar şunlar:

1) EKRAN HAREKETİ: Bu ikon sayesinde ekran mouse'un götürüldüğü yöne doğru kayar.

2) HAREKET: Bir adamınızın resmini klikledikten sonra, bu ikon yardımıyla hareket ettirebilirsiniz.

3) ATEŞ: Bu ikonla da, seçilen adamın ateş etmesi sağlanır.

4) **DÜELLO:** Eğer adamınızın yakınında bir uzaylı varsa, onunla düello yapabilirsiniz.

5) **ÖZEL EMİR:** Bu ikon.yardımıyla, daha önce aldığınız özel emirlerden birini kullanabilirsiniz. Yalnız bunlar sınırlıdır

6) ÖZEL SİLAH: Sahip olduğunuz özel bir silahı kullanabilirsiniz.

7) KAPI AÇ/KAPA: Bu ikonla, kapıları açıp kilitleyebilirsiniz.

8) RADAR: Bu ikonla, radarı kullanarak etrafınızdaki düşmanların yerini öğrenebilirsiniz.

9) TUR SONU: Bu ikon, turu bitirmenize yarar.

10) 2/3 BOYUT: Ekranı 2 ya da 3 boyut olarak görmenizi sağlar.

Oyundaki ikonlar bunlar. Bu arada size düşmanlarınız hakkında birkaç küçük bilgi verelim:

GRETCHIN: Mavi renkli yaratıklar. Etkili bir silahı var. Bunun için onunla düello yapın.

ORK: Kırmızı,iri, şişko, aptal ve kolay bir rakip. Sayıları oldukça fazla.

SOULSUCKER: Sadece yakından dövüşebilen, oldukça tehlikeli düşmanlar.

ANDROIT: Beyaz renkte iskelete benzeyen yaratıklar. Oldukça ender rastlanır. Gene de dikkat edilmesi gereken yaratıklardan.

CHAOS MARINE: Yeşil renkli iri yaratıklar. Her görevde sıksık karşılaşacağınız rakiplerden ve öldürülmesi de oldukça zor.

CHAOS MARINE WITH HEAVY WEAPON: Chaos'ların ağır silah taşıyanları. Onlara dikkat edin ve o size ateş etmeden

siz onu haklayın.

CHAOS COMMANDER: Chaos'ların başı. Yakın dövüşte sadece komutanınız onu yenebilir. Oldukça zorlu.

DREADNOUGHT: En zorlu düşmanınız. Onu yenmek için ya kapıya sıkıştırın ya da Missile Launcher'ınızla haklayın.

Ayrıca oyunumuzda özel emir ve aletler de var. Bunları kullanabilmeniz, komutanınızın rütbesine, başarısına ve özelliklerine bağlı. Ayrıca bazı emirleri ve silahları sadece kırmızı, sarı ya da mavi ekip kullanabilir. Ancak diğer ekiplerin kullanamadığı özel emir ya da silahı, genelde başka bir isimle diğer grup kullanabilmekte.

Hazır yeri gelmişken, düşmanlarınız bazı başka savaş taktikleri de kullanmaktalar. **Booby trap, auto defences, equipment malfucvion...** gibi bu taktikler, size çok zarar verirler. Bazen bir adamınızı, ama bazen de bütün ekibi etkiler.

Oyunumuz bu kadar. Eğer Gremlins firmasının başka bir tür olan bu oyununu denemek isteyen varsa tavsiye edilir. Oyun gerçekten çok zevkli. Hiç sıkılmadan oyunu bitireceğinizden eminiz. Ancak ben böyle kutu oyunu gibi oyunlardan hoşlanmam derseniz, bu oyunu alarak paranızı sokağa atmış olursunuz. Gelecek ay yine bir oyunda buluşmak üzere hoşçakalın.

GREMLINS/512K/2 DİSKET

GRAFİK	%75
MÜZİK	%70
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%75

THIRD REiCH

KAĞAN BOYÇAY

İkinci Dünya Savaşı olmasa, her halde piyasadaki oyun sayısı ancak şimdikinin yarısı kadar olurdu. Gerçekten de, II. Dünya Savaşı başta SSI olmak üzere birçok firma için bitmez tükenmez bir kaynak oluşturmakta. Bir seferden daha ne çıkar, mantığıyla elime aldığım bu oyundan fazla şey beklemememe rağmen, yine de uzun zamandır iyi bir stratejiye olan açlığımı biraz olsun gidermeyi başardı.

Nasıl oyun denince akla simülasyon veya shoot'em up (Böööööğh) geliyorsa, stratejiler de kendi .aralarında dallanırlar. Bazılarınız sulandırılmış stratejilerden hoşlanır (Defender Of Crown), kiminiz de Romance Of The Three Kingdoms gibi bal peteğini anımsatan ekranlardan hoşlanırlar, işte Third Reich, bal peteğine benzeyen ekranlardan hoşlananlar için en iyi seçim.

Oyunumuz, adı yeni duyulmaya başlanan Thaleon firması tarafından hazırlanmış. Yüklendiğinde, karşınıza ana menü çıkıyor. İşte bu menüdeki fonksiyonlar:

a) Enforce Deployment Limits: Bu seçenek, savaş başlamadan bazı yerlere yığınak yapmanızı sağlar.

b) Allies/Axis Human Computer: Dünya savaşı olduğuna göre, müttefikler de var ve bu seçenekle, hangi tarafı sizin hangi tarafı bilgisayarın oynayacağı belirlenir. Ayrıca burada seçtiğiniz senaryoya göre oyunun zorluk seviyesi de belirleniyor.

c) Set Computer Speed: Bilgisayarın oynayış hızı. Ne kadar çok düşünürse işiniz o kadar zor.

d) Select Scenario: Bilindiği gibi, II. Dünya Savaşı yıllara göre çok değişik bir seyir izledi. Burada da başlayacağınız yılı seçerek, seçtiğiniz tarafa göre oyunun zorluğunu da ayarlıyorsunuz. Şimdi yıllara göre devletlerin durumlarına bakalım:

1939:

İngiltere, Polonya ve Fransa Allies devletlerini oluşturuyor. Savaşın ilk yılları olması nedeniyle Almanya çok kuvvetli. Yapmanız gerekenler Polonya'da Almanlara büyük kayıplar verdirmek, Paris'i korumak, güneyden gelebilecek olan İtalyan tehlikesine karşı hazırlıklı olmak ve Nazi Almanya ve Faşist İtalya, Axis devletlerini oluşturuyor. Oyun savaş tarihine paralel ilerlediğinden, Almanya'nın gücünü kanıtladığı devlet olan Polonya'ya saldırması zorunlu. Az önce Almanya'nın bu yıllardaki gücünden bahsetmiştim, bu Polonya için yeterli fakat, Fransa için ipler sizin elinizde, yani elinizi çabuk tutarsanız Almanya'nın işini bayağı zorlaştırabilirsiniz.

1942:

USA ve Rusya, Allies devletlerinin yanında olduğundan bu devletler için kolay bir senaryo. Yapmanız gereken, azıcık sabredip Amerikalıların batıda tam bir düzene oturmalarını beklemek, sonra da Rusları fazla yaymadan (Başkentleri etrafında size daha çok gerek duyarlar) Allah kitap saldırmak.

Macaristan, Romanya ve Bulgaristan Axis devletlerinin yanında savaşa katıldığı sene, Balkanlardaki bu gücünüzü iyi değerlendirip Mora'yı ele geçirin. Rusya'ya gelince, eğer savaş hakkında biraz araştırma yaparsanız Almanya'nın savaş uçaklarının büyük bir kısmını Rusya'da soğuk ve kötü hava şartları yüzünden kaybetmiş olduğunu görürsünüz. O halde iş tank ve zırhlı birliklerinize kalıyor. Elinizi çabuk tutmak lehinize.

1944:

Almanya, savaş gücünün büyük bölümünü ve ordusunun belki de en çok korku veren birlikleri olan Luftvaffe'nin önemli bir kısmını kaybetmiştir (Zaten pilotlar savaş becerilerini ve morallerini İngiltere'nin hava kuvvetlerinin gelişmesiyle yitirmişi.). Bu yüzden Allies için olay 1945 gelmeden Berlin'e ulaşabilmek. Buradaki tek sorun zaman.

İtalya'da faşistler gücünü kaybetmiş ve savaştan kopmuş durumda. Size tavsiyem, lock-out oynamanızdır (Pardon hem Kick-Off oynayıp hem de yazı yazmak biraz zor oluyor.). Kısacası siz savunmaya çekilip 1945'e kadar zaman geçirin.

Senaryolar bu kadar. Eğer isterseniz, campaign seçeneğiyle savaşı başından sonuna kadar oynarsınız ki, bu da en büyük zevk.

Load game ile, kaydettiğiniz bir oyuna devam edebilirsiniz. **Play** ile oyuna başlıyoruz. Burada ilk olarak elinizdeki kuvvetleri yerleştiriyorsunuz. Burada senaryolarda açıkladığım durumlara göre elinizdeki kuvvetleri dengeleyebilirseniz daha rahat edersiniz. Ekranın altındaki ikonlarla haritayı kaydırır ve büyütüp küçültebilirsiniz. I tuşuyla bir tek peteği inceleyip, ? tuşuyla serbest hava üsleri yerleştirebilirsiniz. Ayrıca başkenti işgal edilen ülke düşmüş sayılacağından, özellikle oralara önem verin.

Yarım saattir birlikleri şöyle yerleştirin, böyle yerleştirin diyorum; ama neyin ne olduğunu açıklamayı unuttum.

Infantry: Sık sık göreceğiniz, dikdörtgenle temsil edilen yaya askerler.

Armour Troops: Agresif taktiklerimizin göz bebeği tanklarımız ve panzerlerimiz.

Air: Savaşın ilk yıllarında Luftwaffe'nin adı bile müttefikleri titretirken, sonraki yıllarda RAF'da önemli gelişmeler göstererek Luftwaffe düzeyine gelmiştir. Unutmayınız ki, havadan destek gören birlikler kolay kolay yenilmezler.

Airborn: Kara kuvvetlerine en büyük desteği veren paraşütçüler. Bu birliklerin değerini iyi bilin, savaşlarda çok önemli rol oynuyorlar. Birliklerinizin durumu kötü mü, hemen birkaç paraşüt birliğini olay mahaline postalarsınız ve düşman bir varmış bir yokmuş olur.

Naval: Bunlar da sizin denizlerdeki gücünüzü oluşturuyorlar. Başta önemli değillermiş gibi gözükmelerine rağmen, Almanya'nın savaşı kaybetmesine sebep olan nedenlerden birinin de bunun olduğunu hatırladığınızda, eminim ki hepiniz denizciliğe gereken önemi verirsiniz. Ayrıca deniz nakliyesinden de yararlanmak sizin için önemli bir avantaj olur.

Replacement: Savaşın geri planında kalan ve birliklerinizin yakıt, cephane, sıhhiye gibi ihtiyaçlarını karşılayan bu birliklere de gereken ilgiyi göstermelisiniz, ne de olsa yakıtsız tanklar keklik gibi avlanmayı bekleyen hedefler olurlar ki, bu da topçunun küçük çocuğunun bile sizi nallayabilmesine olanak sağlar.

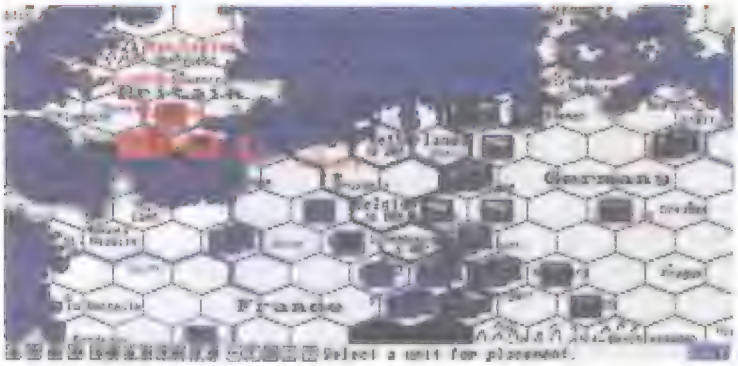
Oyuna başladıktan sonra ülkenizin izleyeceği politikayı belirleyin. **At war with...** ile hangi devletlerle savaş halinde olduğunuzu görün. Eğer bir devletle savaşa girmek istiyorsanız o ülkeyi kliklemeniz yeterli. Evet biraz da cephelere göz atalım.

Western: Fransa-Almanya sınırı.

Eastern: USSR-Almanya sınırı (savaşın ilerleyen yıllarında Balkanlar'da da birçok cephe açılacak).

Mediteranean: Kuzey Afrika-Akdeniz Cephelerle ilgili saldırı (offense), oyalama yıpratma (attriton), pas (pass) kararlarını alabilirsiniz, ama dikkatli davranın; çünkü bütçeniz ve kaynaklarınız gayet sı-

nırlı. Bu yüzden zayıf bir anınızda riske girmeyin. Daha sonra birliklerinizin hareket kapasitelerini de göz önüne alıp **movement ve phase** komutlarıyla onları istediğiniz yere yollayın. Sizin de farkettiğiniz gibi, birliklerde ilke olarak bir ayrım yok. Geri hizmetler birliğini burada kımıldatamıyoruz, çünkü onlar hareket etmek için önce onlara, sonra da komşu bir peteği kliklemek gerekir. **Exit** ile buradan çıktığınızda, **combat phase'e** geçeriz. Eğer siyaset ekranında **offence** kararı almışsanız, birazdan saldırıya geçebilirsiniz. Her ülkenin birliği kendi devletinden çıkacak kararla hareket eder. Birliklerinizi oynatmak için önce kullanacağınız bölüğü, sonra da saldıracağınız peteği klikleyin. Bir bölgeye birden fazla birlikle saldırabilirsiniz. Saldıracağınız bölgedeki düşman gücü (Hava kuvvetleri hariç) size bildirilecektir; birkaç petek ötedeki hava üssünden yardım alabileceğiniz gibi, eğer kıyıdaysa donanma da emrinizdedir. **Odds'dan** savaşı kazanma şansınızı görürsünüz, fakat tavsiyem buna fazla güvenmemeniz. Herşey hazırsa, artık **attack** ı klikleyip saldırıya geçebiliriz. Farkettiğiniz gibi, ilk olarak destek güçler çatışmaya giriyor, daha sonra da esas kuvvetleriniz. Eğer kazandıysanız orayı boş bırakabilir veya en fazla iki birlik yerleştirebilirsiniz. Eğer strateji olarak yıpratmayı seçtiyseniz, durumunuz müsait olsa bile fazla bir toprak ele geçiremezsiniz; bütün yaptığınız vur-kaç operasyonlarından ileri gitmez. Eğer herşey tamamsa, **exit'i** klikleyin ve kayıplarınızın telafisi için yeni birlikler oluşturmaya **unit assigntment'tan phase'e** geçin. Oluşturulan her birim, ülkenin kaynaklarından eksiltecektir. Ayrıca her istediğiniz zaman istediğiniz birliği oluşturamazsınız. Müttefik ülkeler BRP yardımı yapabiliyorlar. Burada kaynakları fazla zorlamadan ihtiyacınız olan birimleri oluşturun (Üzerlerine klikleyin) ve sınırlarınızı aşmadan yerleştirin. **Strategic deployment phase, combat phase'den** sonra en çok kullanacağınız ekran. Burada birlik komutanlarına menzil derdi olmadan emir verebilirsiniz.

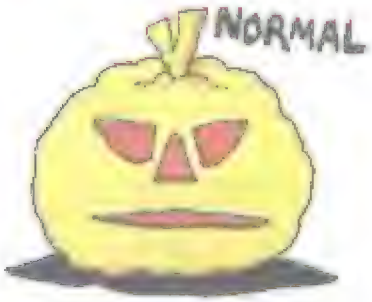


1945 yılına gelindiğinde Amerika savaşa girmeden önce Paris'e girebilirseniz, kazanan taraf siz olursunuz (Almanlar için). İngiltere'nin donanmasını göz önünde bulundurun ve **armor** birliklerinin avantajını kullanın. Diğer tarafta iseniz, tüm gücünüzü Paris direnişinde kullanın çünkü kaybedecek olursanız birliklerinizde azalma olacağı gibi Almanlar onları size karşı kullanabilirler.

Konuya ilgi duyanlar zaten bu oyunu almışlardır ya da birkaç güne kadar alırlar. Konuya ilgi duymuyor olsanız bile, herşeyi en azından bir kere denemiş olmak gerekir (ben bir keresinde ayıptır söylemesi shoot'em up bile oynamıştım), bu da sizin için iyi bir başlangıç olabilir.

1 DİSKET/512 K

GRAFİK	%50
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%60



TUNÇ ŞATIROĞLU

FRP KÖŞESİ

İşte, FRP oyunlarına yeni başlayanlar için harika bir oyun. Tecrübeli bir oyuncu olsanız bile, gene de güzel bir macera. Adından da anlaşıldığı gibi bu kendi serisindeki ilk oyun oluyor. İkincisi PC'ler için var, ancak Amiga için piyasaya çıkması biraz zaman alabilir. Olsun" bu arada siz bu ilk oyunla ilgilenebilirsiniz.

Gateway to Savage Frontier, bir S.S.I, ürünü. Gene AD&D kurallarına göre oynanıyor. Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Champions Of Krynn vs. gibi oyunları oynamışsanız, bunun da onlardan pek farklı bir sistemi olmadığını göreceksiniz.

Oyuna, **3000 Experince** puanı ile başlıyorsunuz. Bu nedenle oyun başta basit. Ancak birçok şehir var ve hepsi çok detaylı hazırlanmış. Herşeye sıfırdan başlıyorsunuz (3000 Experince puanı hariç). Yanınızda az miktarda para da var. **Yartar** adlı bir şehirde maceraya atılıyorsunuz. İlk iş olarak gidip silah ve zırh vs. satın almalısınız. Unutmadan, bu arada siz nasıl bir grup oluşturdunuz? Başarılı olmak için ilk şart, iyi bir grup oluşturmaktır. Grubunuzda bir tane **Magic User,** bir tane **Cleric,** bir **Thief,** bir **Ranger** ve **bir.Paladin** bulunmalıdır. 6 karakteriniz olduğundan, altıncı karakteri seçmek size kalmış. Ancak oldukça güçsüz olduğunuzu düşünürsek, bu karakter savaşçı bir sınıftan olmalıdır; yani bir **Fighter, Ranger ya** da **Paladin.**

Karakter ırkı olarak Human'dan farklı bir ırk seçmemenizi tavsiye ediyorum. Gelin bu tavsiyeme kulak verin. Yukarıda önerdiğim karakterleri size kısaca tanıtmak istiyorum. Ancak önce karakterlerinizin özelliklerinden bahsedelim. Bu arada oyuna başlamak için ana menüden **CREATE CHARACTER** ile **6** karakter yapmalı ve bunları diske kaydettikten sonra **ADD CHARACTER** ile bu karakterleri **Party'ye** yani grubunuza aktarmalısınız.

Karakterlerinizin 6 temel özelliği bulunmaktadır. Bunlardan ilki olan **STRENGTH** (yani kuvvet) savaşçı karakterler için en önemli özelliktir. **3-18** arasında değişen bir değerdir; ancak savaşçı karakterler 18 STRENGTH'e sahip olurlarsa, bunun yanına parantez içinde bir yüzde eklenir. **00,** yüzde yüz demektir ve gücü **18(00)** olan biri, bir **ogre** gücüne sahiptir. Ogre de neymiş diye sorarsanız, size cevabım sabırlı olmanız. Nasıl olsa bir gün, bir ogre'yle karşılaşacaksınız. STRENGTH ne kadar çok olursa, karakterinizin vurma şansı ve vurduğunda verdiği ek zarar da fazla olur. Ayrıca güçlü karakterler daha fazla yük taşıyabilirler. Bu özellik ve diğer bazı özellikler için çok fazla detay vardır, bunlara şimdilik girmeyeceğim. **INTELLIGENCE** yani zeka, büyücülerin özelliğidir. Zeki büyücüler normalden daha çok büyü ezberleyebilirler. Ayrıca 9. dereceden büyüler sadece **18** zeka seviyesine sahip karakterler tarafından yapılabilir.

WISDOM, akıllılık demektir. Ancak burada daha çok bilgelik anlamında kullanılıyor. Cleric, yani rahip türü karakterler için çok önemlidir. Zekayla karıştırılmaması gerekir. 7. dereceden rahip büyülerini, ancak **18** WISDOM ile kullanabilirsiniz.

DEXTERITY yani maharet, hırsızların temel özelliği olmakla beraber her sınıf için ve özellikle savaşçı sınıf için önemlidir. Yüksek maharet, savaşta vurulmanızı zorlaştırır. Ayrıca hırsızlarda kilitleri açma.tuzak bulma ve kaldırma vs. gibi işlerde başarı şansını arttırır.

CONSTITUTION ise karakterinizin fiziği, sağlığı ve dayanıklılığının bir bütünüdür. Yüksek CONSTITUTION daha fazla Hit Points sahibi olmak yani hayatta kalma şansınızın daha fazla olması demektir. Ayrıca karakteriniz ölürse, tekrar dirilme şansı vardır. Yalnız **elf** olan bir karakter diriltilemez. İşte bu dirilme şansı karakterin CONSTITUTION seviyesiyle ilgilidir. Özellikle sürekli risk altında olan savşçılarınızda bu özelliğin yüksek olmasına dikkat edin.

Karakter özellikleri hakkında size kısa bir bilgi vermeye çalıştım. İleride istek olursa, daha detaylara girmek mümkün olabilir.

Karakter sınıfları üçe ayrılır. **Çok sınıflı karakterler, iek sınıflı karakterler** ve **iki sınıflı karakterler,** insanlar tek sınıflı karakter olmak zorundadır, ancak daha sonra eöer özellikleri yeterliyse bir kereye mahsus başka bir sınıfa geçebilirler. Bu yeni sınıflarında eski sınıflarındaki derecelerini geçerlerse, artık ik sınıfın özelliklerini de kullanabilirler.

FIGHTER, RANGER ve PALADIN, savaşçı sınıflardır. Paladin karakterler 8. dereceden sonra rahip büyüleri kullanabilirler. Ayrıca günde derecesinin iki katı kadar **HP** iyileştirebilirler. RANGER karakterler 8. dereceden itibaren **druid** ve **9.** dereceden itibaren **Magic User** büyüleri kullanabilirler. Tüm savaşçılar her türlü zırh ve silahla savaşabilirler.

THIEF yani hırsız karakterler bazı silahları kullanamazlar. Zırh olarak **Leather Armor** giyebilirler. Giyebilecekleri en iyi zırh **Elfin Chain Mail** olabilir. Hırsızlar kilit açma ve tuzakları bulup etkisiz hale getirme gibi görevlerde benzersiz oldukları gibi, savaşta düşmana arkadan saldırdığında çok etkili (çok çok etkili de denebilir) vuruşlar yapabilirler.

CLERIC karakterler, her zırhı giyebilir ve kesici olmamak şartıyla her silahı da kullanabilirler. Daha çok iyileştirici büyüleri vardır. Cleric, tüm party'ler için vazgeçilmez bir karakterdir.

MAGIC USER, yani büyücüler zırh giyemezler. Büyülü bilezik, yüzük ya da özel cüppelerle korunabilir; **dagger, dart, quarter staff** gibi silahlar kullanabilirler. Güçlü bir büyücü bazen bir orduyu yokedebilir; ancak savaşçılar tarafından korunması gerekir.

Büyü kullanma, kolay bir iş değildir. Etkin büyücülük çok tecrübe ister. Beceriksizce yapılan bir büyü kendi adamlarınıza zarar verebilir. Ancak büyü ve kılıç daima birbirini tamamlamalıdır. Bazen kılıcın kesemedeğini büyü yokedebilir, bazen de büyünün işlemediğini kılıç kesebilir. Ancak tek başına ikisinin de gücü sınırlıdır

Bu köşede yerimiz sınırlı olduğundan, AD&D oyunlarında savaş taktikleri ve büyücülük kursumuz, önümüzdeki aylarda devreye girecektir. Yeni başlayanlar için çok yararlı olacağını ve tecrübeli oyuncuların bile yararlı birkaç bilgi bulacağını umarım. Yeni bir macerada buluşmak üzere ...

Eğer eski bir FRP oyuncusuysanız, şu oyunları hemen hatırlarsınız: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds ve Secret of the Silver Blades. Eğer bu oyunları zekle oynamışsanız, Pools of Darkness'ı da çok beğeneceksiniz. Çünkü Pools of Darkness, bu oyunların devamı. Secret of the Silver Blades oyunundaki karakterlerinizi aktarabiliyorsunuz. Ve kaldığınız dereceden ilerlemeye devam ediyorsunuz. Şimdi hepinizin kaçıncı Level'a kadar diye sorduğunuzu duyar gibiyim. Sanırım bu cevap sizi pek tatmin etmeyecek: Bilmiyorum... Ama şu anda karakterlerimden birinin 35. Level olduğunu söylemem, sanırım size bir fikir verecektir.

Bu kadar yüksek dereceden karakterlere karşı kim durabilir demeyin. Elbette karşınıza kobold veya goblin çıkacak değil. Hatta başlangıçta hayatta kalmanın oldukça zor olduğunu söylemeliyim. Size tavsiyem, eğer FRP oyunlarında yeniyseniz bu oyunu alıp bir kenara koymanız. Yeterince tecrübe Kazanmadan Pools of Darkness oynamaya kalkmayın. Oyundan soğursunuz.

Elbette yüksek dereceli karakterlerin güzel silahları, zırhları, büyülü birtakım eşyaları olacaktır. Savaşçı karakterler için standart malzemeler arasında **Plate Mail+3** ve **Long Sword+3** bulunduğunu söylemek, sanırım bu eşyaların gerçekten iyi olduğunu gösterir. Evet evet, şimdi de nasıl hem bu kadar yüksek bir dereceden başlayıp, hem de bu kadar iyi malzemelerle, bu Forgotten Realms dünyasında hayatta kalmanın neden çok zor olduğunu sorduğunuzu duyuyorum. Sanırım artık size oyunun konusu hakkında birşeyler söylemeliyim. Dikkatle okuyun! Gözlerinize inanamayabilirsiniz...

Pool of Radiance oyununda, grubunuz, Phlan şehrini yaratıklardan temizlemişti. Sonra da gidip **Tyranthraxus'u** halletmiştiniz. Daha sonra kendinizi Curse of the Azure Bonds oyununda **Tilverton** da bulmuştunuz. Kollarınızdaki büyülü işaretlerden kurtulmak kolay olmamıştı. Sonunda lanet olası Tyranthraxus'u bir kez daha haklamak zorunda kaldınız. Tam ülkeye barış ve huzur geldi derken, kendinizi bir kuyunun yanında başka bir şehirde buldunuz. Secret of the Silver Blades oyununda sizinle uğraşmaktan bıkmayan kötülük tanrılarından **BANE,** yine karşılaşmanız için size zorlu bir rakip yollamıştı. Bu sefer de **Dreadlord'u** yendiniz. Ve aradan 10 yıl geçti...

Sonunda **Phlan'a** geri döndünüz. Şehir yeniden yapılmıştı. Sizin temizlediğiniz yerlerde yeni yeni binalar kurulmuştu. Forgotten Realms'ın meşhur karakterlerinden **Elminster the Sage** (kendisi Level 26 Magic User olmaktadır) bile Phlan'da bulunuyordu. Tapınaklar ve hanlar size ücretsiz servis sağlıyor ve insanlar önünüzde saygı ve minnettarlıkla eğiliyordu. Maceracılar, ne kadar da sıkıcı bir ortam diye düşünürken, bir görev aldınız ve şehri terketmeye karar verdiniz. İşte ne olduysa o anda oldu.

Bu sefer karşınıza BANE bizzat çıktı! Moonsea etrafında kurulu olan tüm şehirlerden geriye (Zhentil Keep ve Mulmaster hariç), sadece birer krater kaldı. Ve siz bu arada başka bir boyuta gittiniz. Burası **Limbo'ydu.** Orada Elminster ile görüştünüz. Ve sonunda kendi boyutunuza geri döndünüz. Üs olarak kullanabilecek bir şehriniz yoktu. Gidebileceğiniz bir tapınak da bulunmuyordu. Kısacası karşınızda tamamen size düşman bir dünya vardı. Ve siz maceraya atıldınız.

İşte oyun burada başlıyor ve devamında ne olduğunu öğrenmek istiyorsanız, önce kendiniz oynamayı deneyin. Gelecek ay oyunda neler yapmanız gerektiği hakkında daha detaylı yazı bulacaksınız. Ancak oyundan zevk alabilmek için önce onu kendiniz çözmeye çalışın. Elbette size yararlı olacağını tahmin ettiğim bazı bilgiler vereceğim.

Öncelikle mümkünse oyuna Secret of the Silver Blades oyunundan karakterlerle başlayın. Çünkü yeni karakterler yaratırsanız, bunlar Hit Points bakımından zayıf olurlar. Ancak bütün karakterlerinizin HUMAN olması gerektiğini unutmayın. İşi bilmeyen oyuncuları Half elf ya da elf türü karakterler çeker. Hatta bazıları dwarf denen türe bayılır. Bu tür insan olmayan karakterler sanki daha avantajlıymış gibi görünürlerse de, bu yalnızca sizi kandırmak içindir. Advanced Dungeons """" ö. ₐ~ ~ sistemini yaratan Gary Cygax da bunu söylemektedir.En kuvvetli yaratık insandır, çünkü onun derecesini engelleyen bir sınır yoktur. Oysa diğer ırklar bir dereceye kadar ilerleyebilir. Her ne kadar bazı DM'ler bu kuralı kaldırarak sistemi tamamen gözgöre göre mahvetmeyi bir marifet sayacak kadar ileri gitseler de, şükürler olsun ki, **AD&D'nin** bilgisayar uyarlamasını yapanlar ileri görüşlü ve mantıklı kişiler olduklarından, oyunun bu kuralına sadık kalmışlardır.

Raise Dead büyüsüyle bir karakteri dirilttiğiniz zaman, **Constitution** puanı bir azalır. Oysa **Resurrection** kullanırsanız, Constitution'a birşey olmaz. Eğer karakteriniz bir **Disintegrate** büyüsüyle yok edilmişse, bu büyüyü kullanırken karakterinizin üzerinde herhangi birşey olmamasına dikkat edin. Zira bu durumda moleküllere ayrılmış olan karakterinizin, sadece bedenini geri getirdiğinizden eşyaiarı kaybolacaktır.

Savaş taktikleri konusunda siz tecrübeli oyunculara fazla birşey söylemenin gerektiğini sanmıyorum. Ancak gene de bu konuda yeni hazırlamakta olduğumuz büyücülük kursundan faydalanabilirsiniz.

Pools of Darkness serisinin en son ve en gelişmiş oyunu. Grafiklerde bayağı bir düzelme olduğunu ilk anda farkedeceksiniz. Ayrıca karşılaşmalarda yeni ses efektleri de kullanılmış. **FIX** yapma çok geliştirilmiş. Sizin yerinize herşeyi yapıyor. Ayrıntılarla uğraşıp oyundan uzaklaşmıyorsunuz.

Ayrıca büyülerinizi değiştirmek istemiyorsanız, tekrar **MEMORIZE** etmeniz gerekmiyor; siz **REST** deyince büyüler otomatik olarak ezberleniyor.

Bu oyunda başka boyutlara seyahat etmeniz söz konusu. Büyülü eşyaların hemen hepsi başka bir boyuta taşındığında yok olur. Yanınızda **Vorpal Long Sword** ve **Ring of Wizardry** hariç bir büyülü eşyayla boyut değiştirirseniz, bir anda o eşyanın yok olduğunu görürsünüz. Yalnızca büyülü zırhlar içinde gezen ve büyülü silahlar kullanan bir grubunuz olduğunu düşünürseniz, bir anda kendinizi zırhlarından ayrılmış ve silahsız bir halde bilinmeyen bir boyutta bulabilirsiniz. Bunun da pek hoş bir tecrübe olacağı söylenemez.

Daha fazla söze şimdilik gerek yok. Siz hemen gidip bu oyunu alın ve oynamaya başlayın. Sorunlarınız olursa, önümüzdeki sayıyı bekleyin. Gene de tatmin olmazsanız sorununuzu bir mektupla dergiye yollayabilirsiniz.

Tüm FRP meraklıları!!! Önerilerinizi, sorunlarınızı ve varsa açıklanmasını istediğiniz oyunların isimlerini bekliyoruz. Başka !:Ir macerada buluşmak üzere ...

RİSK.. Çoğununuz bu adı bir yerlerden duymuş ya da bu oyunu oynamıştır. Dünyanın en popüler oyunlarından birtanesi olan bu oyunun amacı, dünyayı ele geçirmek ve egemenliğiniz altına almaktır. Oyun yaygın olarak Borsa, Monopol gibi karton üzerinde birden fazla kişiyle oynanır ve her seferde bir kişi oynayarak kişi o turdaki stratejisini belirler ve yerini bir sonraki yarışmacıya bırakır. STEEL EMPIRE da bu oyundan esinlenerek yapılmış ve daha çok bu oyunun ana hatlarını almış. Ancak tarih açısından 2200'li yıllara dayanan bir senaryosu var. Daha çok uzay çağına yönelik olduğu için, Risk'in uzay çağı versiyonuda diyebiliriz. Oyun, genelde üç şekilde oynanıyor. Oyunun ana yazısı geçtikten sonra karşınıza çıkan seçenekler şunlar:

STRATEGY CAMPAIGN: Bu bölümde tamamen strateji ön planda. Oyun sırasında hiç bir ARCADE 'sahne yok ve savaş sahneleri ekranı kapadıktan sonra kendi kendine otomatik olarak gerçekleşiyor.

COMPLETE CAMPAIGN: Stratejinin yanında arcade sahnesi dediğimiz savaş sahnelerinde gerçek şekilde CYBORG denen robotlarla düşmana karşı savaşıyorsunuz. Karşınızdaki cyborg'u olduğunuz alanda ateş ederek yok edebiliyorsunuz. Yani burada iş biraz da sizin becerinize bırakılarak iyi arcade oynayanlar için bir avantaj sağlanıyor. Bunun dışında daha önceki seçenekle hiç bir farkı yok.

BATTLE PRACTİCE: Eğer oyunu arcade olarak oynamak istiyorsanız, bu seçeneği seçip buradan cyborglar ile savaş yaparak tecrübe kazanıyorsunuz. Oyuna hiç bir etkisi olmakla birlikte arcade oynayacak arkadaşlara için ön bir tecrübe kazandırması açısından seçilmesi iyi olur.

Bu seçimlerden ilk ikisinden birisini seçtiktem sonra karşımıza bir menü çıkıyor. Burada oyun içinde aynı anda beş kişinin oynayabileceği şekilde bir dizayn yapılmış. **EMPİRE** yazısının sağındaki grafikler, generallerin yani oyuncuların bayraklarını gösteriyor. Onların altında ise oyuncuların nasıl olacağının belirleyen seçenekler var. **NON-ACTİVE** seçeneği, o oyuncunun oyuna katılamayacağını gösteriyor. **HUMAN** ise oyuncuyu sizin yöneteceğinizi, **COMPUTER** ise bilgisayar tarafından yönetileceğini belirtiyor. Bunların hemen altında ise iki seçeneğimiz var bunlar:

SHOW ALL: Haritadaki tüm düşman ikonlarını görmenizi sağlar. Bunun anlamı her oyuncunun rakibinin kaç fabrikası, devlet kontrolü altında kaç şehri ve kaleleri olduğunu kolayca öğrenebilmesi. Bu oyuna yeni başlayanlar için çok yararlı bir seçenek. Oyunun stratejisi hakkında daha kolay bilgi alınabiliyor.

SÜHA BAYRAKTAR

FAG OF WAR: Bu seçenek, sadece komşu ülkede düşman olduğu zaman onun hakkında bilgi verir ve sadece o ülkenin başkentinin bayrağı çıkar. Yani bu demek oluyor ki, düşmana saldırdığınız zaman çok büyük süprizlerle karşılaşabilirsiniz. Buna dayanarak, bu seçeneğin usta oyuncular tarafında seçilmesi gerektiğini söyleyebiliriz.

Daha altta, gezegenin cinsini belirlediğimiz seçenek var. Burada adlarına göre gezegenlerin özelliklerini sıralarsak:

	ŞEHİR TIPI ÜLKELER	DİĞER TİPTE ÜLKELER
POOR	: 10.000-30.000	3.000-10.000
AVERAGE	: 20.000 - 60.000	6.000 - 20.000
RICH	: 30.000-100.000	9.000-30.000

Buradan ayrıca LOAD seçeneği ile daha önce oynayıp kaydettiğiniz bir oyunu yükleyebilirsiniz. Burada OK'e basarsanız, bu menüden çıkacaksınız. Daha sonra çıkan menüde adınızı yazdıktan sonra, rakibiniz bilgisayarsa, oynama derecesini belirleyeceğiniz ekran çıkıyor. Burada bize altı değişik zorluk derecesi sunulmuş. Numaraların zorluk derecesi büyükten küçüğe doğru artar. Yani en zor derece, bir. Ancak oyuna başlamak için en az iki imparatorluk ve en az bir tanesinin insan olma şartı getirilmiş. Bu yüzden daha önceki menü ayarlamalarındaki belirlemelerde bunlara dikkat etmeniz gerekir. Tüm bu seçimleri yaptıktan sonra, artık oyuna başlıyorsunuz. Eğer karşınıza çıkan ekranda sağ altta sizin daha önce seçtiğiniz imparatorluğunuzun bayrağı varsa, sıra artık sizde demektir. Altta bulunan on ikondan üst en sağdakine basın ve oyuna girin. Bu ikonu daha sonra yeniden oyuna girerken ya da o tur oyununuzu bitirirken sürekli olarak kullanacaksınız. Oyuna geçtiniz, evet şimdi yapmanız gereken hareketleri anlatmadan önce şu anda aşağıda aktif hale gelmiş olan ikonlara üst soldan başlayarak kullanımlarına bakalım:.

1.İKON: Fabrikalarda üretilen cyborgları, komşu ülkelere ya da boş arazilere transfer etmek için kullanacaksınız. Bu ikona seçildikten sonra, cyborg'un hareket ettirileceği ülke de seçilir ve bu ülkedeki cyborglar çıktığında, istenenler seçilip Ok kliklenir. Ancak ilk aşamada elinizde cyborg olmadığı için, bu ikonu kullanamıyorsunuz.

2.İKON: Bu ikon ile, savaş sırasında hasar gören ya da verimliliği düşen cyborgları onarabiliyorsunuz. Ancak hiç savaşa girmemiş bir cyborg daha hiç zarar görmediği için, bu seçeneği savaşlardan sonra kullanın.

3.İKON: Komşu ülke topraklarında neler olup bittiğini öğrenmek için, o ülkeye casus gönderebiliyorsunuz. Ancak alacağınız bilgi o ülkeye casus göndermek için harcadığınız parayla doğru orantılı. Oyunun baş taraflarında daha henüz bu seçeneği kullanmanıza veya çok para harcamanıza gerek yok.

4.İKON: Burada, oyunun can alıcı noktalarından biri olan ve onlar olmadan hiç bir şekilde oyunda yaylamayacağınız cyborgları seçiyorsunuz. Ancak bu seçim kurduğunuz fabrikaya bağlı. Yani ne kadar büyük bir fabrika kurarsanız, bir turda o kadar fazla cyborg üretebiliyorsunuz. Bu seçeneğe geldiğinizde ilk önce size hangi ülkenizin fabrikasında üretim yapacağınızı soracak. Haritadan bu ikonu seçtikten sonra, karşınıza çeşitli cyborglar çıkar. Buradaki cyborgların ince ayrıntılarını resimlerini klikleyerek öğrenebilirsiniz. Resimlerin sağ tarafındaki yazılardan, en üstteki cyborg'un adı, altında ağırlığı, onun altında üretilme fiyatı en alttaki ise üretilmesi için kaç tur geçmesi gerektiğini gösterir. Ekranın en altında sağdaki yazılarda ise, en üstteki fabrikanın bir seferde cyborg üretme kapasitesini, altındaki o anda kalan kapasiteyi, daha alttaki o anda mevcut olan alanı, onun altındaki kalan paranızı, en alttaki ise toplam o anda harcadığınız parayı; sol taraftakiler ise, hangi cyborg'tan kaç tane seçildiğini gösterir. Gerekli cyborgları seçtikten sonra, bu ekrandan çıkıp bir tur ya da yapım süreleri kadar üretimlerini beklemelisiniz. Cyborg'u seçtiğiniz halde hala ortada yoksa, cyborgun üretilmesi için gerekli süre geçmedi demektir.

5.İKON: Üst taraftaki son ikon olan bu ikon, daha önce tanıştığımız ve o anda tüm yaptıklarınızı yaptıktan sonra bir sonraki tura ya da oyuncuya geçmesi için basacağınız ikondur. Sıra size geçtiği anda yine bu ikonla oyuna girmelisiniz.

ALT 1.İKON: Cyborglar ile ele geçirdiğiniz ülkelerde başkent ve hükümet kontrolü oluşturmak için, bu seçenek kullanılır. Bu,

oyun sırasında önem vermeniz gereken bir seçenek. Hükümet kontrolü kurulmuş bir ülke ile kurulmamış bir ülke arasında gelir elde etme açısından çok fark var. Bu seçenekle herhangi bir ülkeye başkent kurarsanız, o ülkede imparatorluğun, bayrağının belirdiğini göreceksiniz. Yukarda verdiğimiz rakamlara bakarak bir karşılaştırma yapabilir ve şehir tipi ülke ile diğer ülkeler arasındaki farkı kolayca anlayabilirsiniz.

ALT 2.İKON: Bu ikon ile, cyborg üret-

mek için ülke topraklarına fabrika kurabilirsiniz. Oyunda üç çeşit fabrika var. Birincisi, 500.000 para birimi ve sadece bir turda bir cyborg üretebileceğiniz tip; ikincisi, fiyatı 800.000 olan ve bir turda iki cyborg üretebileceğiniz tip; üçüncüsü ise benim genelde kullandığım ve fiyatı 1.200.000 olup bir turda dört cyborg üretebileceğiniz tiptir. Bu son fabrikanın fiyatı yüksek, ama ile birlikte oyunda güçlü olmayı ve hızlı kazanmayı isteyenler için seçilmesi gereken bir fabrikadır. Fabrika kurma seçeneği oyunun en başında yapılması gereken bir seçenektir. Oyuna başlar başlamaz ilk yapacağınız hareket öncelikle bir fabrika kurmaktır. Aksi takdirde ne cyborg üretebilir nede herhangi bir üike topraklarını ele geçirebilirsiniz.

ALT 3.İKON: Bu ikonu sadece üzerinde fabrika olan topraklarda kullanabilirsiniz. Çünkü bu ikon mevcut fabrikalarda modifikasyon " yapmak için yapılmıştır Cyborg üretirken modifikasyona ne gerek var diyeceksiniz. Ama bunu yaptığınız taktirde cyborg mal oluş fiyatlarının düştüğünü göreceksiniz. Bir fabrika üzerine istediğiniz kadar modifikasyon yapabilirsiniz. Yaptığınız her seferde maloluş fiyatları daha da aşağıya inecektir.

ALT 4.İKON: Bu ikon sahip olduğunuz ülkelerde müdafaya yönelik bir sistem kuracaksınız seçeceğiniz bir ikondur. Genelde üç tip müdafa kalesi vardır ve bu müdafa kalelerini aldığınız zaman ülkenin etrafı bu kalelerle çevrilmiş etkisi gösterecektir. Her müdafa tipinin etki ettiği silah tipi ve bu müdafayı aşmak için yapılması gereken vuruş sayısı vardır. Sağlam yapılmış müdafaa kaleleri ayrıca düşmanın kolaylıkla casusluk yapmasını önler. Sadece çok kuvvetli cyborglar bu kaleleri yok edebilir. Küçük tipte cyborgların güçlü kalelerde pek etkileri yoktur. Tüm bu savunma sistemleri ve kaleleri otomatik olarak harekete geçerler. Herhangi bir saldırı sırasında sizin bir şey yapmanıza gerek yoktur. Bu savunma sistemleri üzerinde istediğiniz gibi geliştirme yapabilirsiniz.

ALT 5.İKON: Bu ikon ile oyun sırasında istediğiniz bir yerde oyunu diskete kaydedebilip oynayabilir yada oyundam çıkabilir yada o anda ki tüm oyuncuların statistiklerini görebilirsiniz.

Evet oyunda kullanılan ana ikonlar bunlar. Ayrıca sol taraftaki ok ikonlarıyla haritayı sağa yada sola hareket ettirebilirsiniz.

Oyunda ilk olarak yapacağınız hemen bir fabrika kurmaktır. Anavk fabrikaları sadece imparatorluğunuzun bayrağının olduğu yerlere yani devlet kontrolü olan yerlere kurabilirsiniz. Fabrika seçerken size tavsiyem en pahalı olan fabrikayı yada onun bir ucuzu olanını almamzdır. Ancak tabiki her oyuncunun stratejisi olabileceği için siz çok değşik tarzlarda oynayabilirsiniz. Ancak bilgisayar ile oynuyorsanız çok kısa zamanda yayılmanız gerekiyor. Bilgisayarın oyunu seyrederseniz her turda en az iki tane cyborg ürettiğini göreceksiniz.

Cyborglar üretildikten sonra hemen cyborgları diğer ülke topraklarına hareket ettirin. Daha sonra paranız yeterli derecede varsa hemen cyborgun hareket ettiği topraklara başkent kurun. Böylelikle o ülkeden alacağınız gelir artacaktır ve daha kısa zamanda daha çok cyborg ve savunma sistemleri yaparak daha hızlı yayılabileceksiniz. Belirlediğiniz stratejiye göre yayılma yönünüz düşmana göre yada daha fazla toprak geçirmeye yönelik olabilir. Ancak bilgisayar yayılma yönünü direk olarak size doğru seçecektir. Düşmana yaklaştığınız zaman direk olarak saldırabilirsiniz yada savunmaya çekilebilirsiniz. Ancak bir söz vardır; En iyi savunma saldırıdır Saldırı durumunda eğer karşı kuvvetler sizden kuvvetler sizden kuvvetli ise sizi yok etmeleri o kadar kolay olacaktır. Buna dayanarak düşman kuvvetlerin güçlerini araştırarak gerekirse casus göndererek saldırı yapmanız daha kolaydır. Ancak Arcade'e dayanan oyunu oynar iseniz o zaman burası birazda sizin kabiliyetinize kalıyor. Saldırının dört ayrı şekli vardır. Bunlar:

GERİLLA SALDIRISI: Bu saldırıda amaç hepinizin tahmin edebileceği gibi düşmana saldırın 7arar vermektir. Saldıran cyborglar genellikle binaları pek dikkate almayacak, daha çok düşman cyborglara zarar vermeye çalışacaklardır.

YAPISAL SALDIRI: Bu saldırı tipinde daha çok düşman cyborglarından çok amaç ülke yada başkentteki önemli yapılara ve fabrikalara zarar verip yapısal bir zarar verip otoriteyi zayıflatmaktır.

BAŞKENT SALDIRISI: Bu saldırı tamamen başkentteki otoriteyi ortadan kaldırmaya çalışıp devlet kontrolünü ortadan kaldırmak için yapılan saldırıdır Direkt olarak başkentin önemli devlet binaları hedef alınıp oraları yok edilmeye çalışılır

CYBORG SALDIRISI: Bu saldırının amacı adından da anlaşılacağı üzere direk olarak cyborgları yok etmektir.

Arcade oyun sırasında Cyborg saldırısında kullanabileceğiniz tuşlar ise şunlardır:

SALDIRAN:

F1 : Bir sonraki cyborga kontolu geçirme
F2 : Bir önceki cyborga kntrolu geçirme
F3 : Cyborgları hızlı saldırıya geçirir
F4 : Cyborgları geri çekmeyi sağlar
SPACE: Kontrol durumunda olan cyborgun ateş etmesini sağlar

MÜDAFAADAKİ:

F10: Bir sonraki cyborga kontrolü geçirme
F9 : Bir önceki cyborga knotrolu geçirme
F8 : Cybrogları hızlı saldırıya geçirir
F7 : Cyborgların geri çekilmesini sağlar
ENTER: Kontroldaki cyborgun ateş etmesini sağlar

iki oyuncuda aynı anda joystick'in ateş tuşuna bastıkları anda savaş başlar. Savaş sırasında oyunu durdurmak için ESC tuşuna basabilirsiniz. Savaş sırasında tek amaç diğer cyborgları yok etmektir. Zaten karşı tarafın tüm cyborgları yok edilene kadar savaş bitmeyecektir. Savaş sırasında saavaşı etkileyen unsurlardan bir tanesi de o anda savaştığınız alanın özelliğidir. Savaştığınız yerin özelliğine göre hareketiniz yavaşlayacak veya hızlılaşacaktır.

Bu tip oyunlarda strateji belirtmek pek fayda sağlamayacağından ben size burada herhangi bir stratejiyi yada benim oynama stratejimi anlatmayacağım. Bundan sonrası size strateji belirlemeye ve bu ana kadar öğrendiklerimizi uygulamaya kalıyor. STEEL EMPIRE birçok oyun arasında konusunun değişikliğiyle ilgi.çeken oyunlardan. Biraz da konosunu RİSK'ten alması oyunu oynanır kılıyor. Eğer değişik bir oyun oynamak istiyorsanız STEEL EMPIRE tam size göre. Bunca kötü oyun arasında kütüphanenizde bulunması gereken bir oyun. Biraz generalcilik oynamak istiyorsaniz hemen bilgisayarcınıza koşun.

SILICON KNIGHTS/1MEG/2 DİSKET

GRAFİK	%85
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	%85

STRIKER

AYKIN ADEMOĞLU

Aman Allah'ım, son günlerde amma çok futbol oyunu çıkıyor. Hemen hemen haftada en az bir tane futbol oyunu geliyor. Tabii hepsi iyi değil. Striker ise bu oyunların içinde en iyisi. Dünyada en çok oynanan ve seyredilen oyun futbol olunca, bilgisayar firmaları da boş durmuyor. Ama şu ana kadar Kick Off'dan iyisi de yapılmış değil. Striker da, Kick Off baz alınarak düzenlenmiş bir oyun. Oyunu oynarken Kick Off'a ne kadar benzediğini göreceksiniz. Ama oyunun sürükleyiciliği Kick Off kadar iyi değil (DINO DİNİ RULES!!!). '

Şimdi kısaca oyunu açıklamaya geçelim.

Tabii ki klasik olarak oyunu yüklediğiniz zaman karşınıza bir menü çıkacak. Bu menüde kısaca şunları yapabilirsiniz:

PLAY FRIENDLY: Oyunu tanımak açısından ve dostluk maçları yapmak için burayı kullanacaksınız. Turnuvaya geçmeden önce burada bir maç yapmanız oyunu tanımanız açısından yaralı olur. Buraya girdiğiniz zaman, ilk önce **Player** 1'in sonra da **Player** 2'nin takımlarını seçiyorsunuz. Altta PLAYER 1 ya da iki yazan yere gelerek, takımı computer'ün mü, yoksa joystick'in mi? yöneteceğini belirliyorsunuz. **'PLAY'i** seçerek oyuna başlayabilirsiniz. Play'in yanında bir de **'OPTIONS'ın** bulunduğunu göreceksiniz. Bunun üstüne gelip fire'a basarsınız, bir menü çıkar.

Options: Burayı taktik ayarlamak için kullanacaksınız. 8 tane taktik var ve her gibi) bulunuyor. Taktiklerin yanında **'SETTINGS** adlı bir menü bulunduğun göreceksiniz. Bu menüde; **Wind Strenght** ile rüzgarın şiddetini, **Wind Direction** ile rüzgarın yönünü, **Pitch Surface** ile oynayacağınız sahanın çeşidini, **Pitch Marking** ile oyun çizgilerinin olup olmayacağını, **Game Duration** ile zamanı, **Extra Time** ile extra zamanın süresini ayarlayabilirsiniz. **Play'a** basarsanız maça, Quite basarsanız ana menüye dönersiniz.

SEEDING: Takımları toplu halde görmenizi sağlar.

WATCH DEMO: Oyunun demosunu seyredebilirsiniz.

PLAY TOURNAMENT: Evet, buraya gelince turnuvayı başlatmış olursunuz. Takımınızı seçtikten sonra karşınıza gene bir menü çıkacak:

Fixture: Turnuvanın fikstürünü görebilirsiniz. Burada bulunan 'FORMATIONS' biraz yukarıda açıklamış olduğumuz 'options'un aynısı. Burada 'Play' ile maça çıkabilirsiniz. **'Quit'** ile ana menüye dönebilirsiniz.

Şimdi kısaca oyundaki joystick hareketlerine göz atalım. Joystck'in ateş tuşuna basarsanız topu itmeye başlarsınız. Eğer iki kere üstüste basarsanız, çalım atarsınız. Joystick'in fire düğmesine uzun süre basıp bırakırsanız, sert şutlar atabilirsiniz. Bu arada unutmadan söyleyelim, oyunda ofsayt dahil her türlü şey var. Oyunda kullanılan fonksiyon tuşları oldukça çok. İsterseniz şimdi de bunlara kısaca bir göz atalım:

F1: Player 1 'in taktiğini değiştirmek için kullanılır.

SPACE: Sahanın çizgilerinin olup olmayacağını belirlemek için kullanılır.

1: Oyundaki istatistik bilgileri almamıza yardımcı olur.

P: Bu tuşla oyunu istediğimiz an durdurabiliriz.

F2: Player 2'nin taktiğinin değiştirilmesi için kullanılır.

R: Bu tuş ise her futbol oyununda olduğu gibi önemli pozisyonları tekrar ettirir.

M: Bu tuş radar görevi yapar. Radar diye kendinizi savaşta hissetmeyin, bizim radar dediğimiz şey ekranın yanındaki plandır.

S: S'e basarsanız, oyunu **slow motion** oynarsınız. Bunu pek yapmayın. Nedeni mi? İsterseniz bir deneyin ve görün.

Q: Bu tuş ile oyundan çıkabilirsiniz.

Oyunda ayrıca **VIDEO CONTROL** menüsü vardır. Bu menüyü sadece **'R'ye** bastığınız zaman kullanabilirsiniz. Buradaki klavye fonksiyonları ise şunlar:

F1: Tekrarı istenen pozisyonu oynatma.

F2: Tekrar edilen pozisyonu pause etme.

F3: Tekrar pozisyonunu geri almak.

F4: Tekrar edilen pozisyonu ileri almak.

F5: Tekrarı hızlı olarak ileriye almak.

F6: Tekrarı yavaş olarak ileri almak.

F7: Tekrarı yavaş olarak geri almak.

F8: Frame frame yani görüntüyü resim resim oynatmak.

F10: Bu tuş ise replay'den çıkmaya yarar. Oyun sırasında skorboard'da sarı ve kırmızı kart alan futbolcuları, maçın skorunu ve maç içerisinde gelişen olayları (frikik, aut vs.) görebilirsiniz. Maçlardan sonra toplu halde sonuç ve istatistikleri ekranda göreceksiniz. Oyun Kick Off'ta olduğu gibi üstten görünüşlü. Çalım atmak son çıkan oyunlarda olduğu gibi çok zor. Bunun için paslı oynamak zorundasınız. Artık oyunlarda da gerçekte olduğu gibi kollektif futbol ön planda. Bu oyunda anlatılacak şeyler bu kadar. Yazacak başka bir şey kalmadı. Gelecek ay başka bir oyunda buluşmak üzere şimdilik hoşçakalın. Bu arada bilgisayar firmaları futbol oyunu sevenleri mutlu etmeye devam ediyor. Bu oyunu yazdığım sırada 'GRAHAM TAYLOR SOCCER' da çıktı. Bu oyunun açıklamasını da gelecek ay dergimizde bulabilirsiniz.

RAGE/1 DİSKET/512 K

GRAFİK	%85
MÜZİK	%75
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%80

Project-X

CEM AYGUN

Son günlerde beni oldukça rahatsız eden birşey var. Bunu belki anlamsız, hatta paranoyakça bulabilirsiniz, ama bu son günlerde herşeyin çok iyi olması. Evet bu günlerde herşey korkutucu, normal dışı bir güzelliğe sahip. Iron Maiden'ın son çıkardığı rezil albümden sonra, bu kadar müthiş bir albüm çıkarması (bu arada albümün adı "Fear Of The Dark"); Testament'in muhteşem bir albüm çıkarması;finallere çalışmadığım halde hiç vicdan azabı duymamam; Amiga'ya üstüste, hakettiği gibi kusursuz oyunlar gelmesi ve bunlar yetmiyormuş gibi, bir de Ocean'ın bile Epic gibi bir şaheser çıkarması, insanın kendinden şüphe etmesine yetiyor. Project-X ise, insanı bu şüphelerden kurtarıyor ve bu oyundan sonra insanlar kolları çapraz olarak arkadan bağlanabilen beyaz gömlekler aramaya başlıyorlar. Tabii ben hariç, çünkü benim bu tip durumlar için belirtilen özelliklere sahip birkaç gömleğim var.

Abarttığımı düşünenler olabilir, belki de ben bu günlerde herşeyi beğeniyorum; ama bence bu, gerçekten şu ana kadarkilerden çok daha fazla birşey. Background grafikleri 32 renk çok güzel çizilmiş ve yer yer devasa boyutlara varan şaheserler. Agony'de olduğu gibi bir tablodan çok bir Jetonlu makinanın rengarenk ve de çarpıcı grafiklerini andırıyorlar. Oyun alanının bütün ekranı kaplaması, uçurucu ses efektleri ve grafikler, amaç olan Arcade (Jetonlu makinalar) kalitesine ne kadar yaklaşıldığının bir kanıtı. Bütün özelliklerini bir kenara bırakırsak, oyun soldan sağa doğru kayan klasik bir shoot'em-up. Fakat bu kadarla kestirip atmak imkansız. Teknik olarak Amiga üstünlüğüne sahip olan bu oyun diğer bakımlardan "Team 17" kalitesinin yansıtıyorlar. Aynı firmanın "Alien breed""ini oynamış olanlar, böyle basit bir oyunun ufak buluşlarla ne kadar ilgi çekici ve sürükleyici bir hale gelebildiğini bilirler. Bu oyunda da farkı yaratan detaylar.

Oyun 4 disk olmasına rağmen oldukça az disk değiştiriliyor, bu gözünüzü korkutmasın. Oyunda birçok silah mevcut ve bunları alma sistemi gayet basit: Oyunda bir yaratık dalgasının tamamını veya bazı yaratıkları yok edince üzerinde "P" yazan nesneler bırakırlar. Bunların herbiri alt sırada bulunan silah listesinde bir silah ilerlememizi sağlar. O an hangi silahta olduğumuz bize sesli olarak bildirilir. Aynı zamanda o an seçebileceğimiz silahın ismi sarı renklidir. Mesela 2. sırada bulunan "guns" adlı silahı almak için, iki tane "P" alıp o isme gelmemiz gerekir. Daha sonra bu silahı seçmek için "space" tuşuna basmamız yeterli. Her silahtan, kullandığımız geminin özelliğine göre birkaç tane alabiliriz. Bir silahı maksimum miktarda aldığımızda, o silahın adı gri olur; bu, o silahtan başka alamayacağımız anlamına gelir ve "space" tuşu bu silahtayken bir işe yaramaz. Her hak kaybettiğimizde silahlar bir kademe azalır ve eğer en alt kademedeyse tamamen kaybolur. Böylece ileri bölümlerde hiçbir işe yaramayan başlangıç silahımıza kadar düşebilir ve bütün ümidimizi kaybedebiliriz. İşte bu hayati silahların kısa bir listesi:

SPEED: Bu geminin hızını arttırmaya yarar. Özellikle atış gücü yüksek olan hantal gemiyi kullandığımızda hayati önem taşır, çünkü bunsuz herhangi birşeyden kaçmak imkansız. İlk seçenek olduğundan kolay alınır. Bence ilk önce bütün speed'leri almak en akıllıcası.

GUNS: En basit silah olmakla beraber, bazı bölümlerde çok işe yarar. Güçsüz olmasına rağmen çok geniş bir alanı taraması ufak ve çok sayıda olan düşmanlara karşı ideal. Ayrıca ikişer-üçer atıldığında (silah ağırlıklı gemide 3 kanada 3'er atış yapacak hale getirilebiliyor.) büyük düşmanlara karşı da oldukça etkili.

BUILD UP: Alınan silahlar çoğaldıkça, geminin kontrolü zorlaşır, dengesi bozulur. Özellikle ateş ederken gemi sarsılır, hareketleri etkilenir. Bu oyunda çok iyi düşünülmüş, oyuna çeşitlilik katan bir nokta. Bunu engellemek içinse "Build up" almamız yeterli. Bu sayede gemimiz daha dengeli olur, çok silahla bile kolay kontrol edilir.

SIDE SHOT: Geminin direk yukarı ve aşağı ateş etmesini sağlar. Gücü gemiye göre değişir. Üstten ve alttan gelen düşmanlara karşı korunma sağlamasının yanında, normal atışlarla kaçırdıklarımızı vurmamızı sağlayarak, puan ve yerine göre "p" kazandırır.

MISSILE: Bu oyunun en şirin ve kullanışlı silahı. Bu ufak güdümlü füzeler gözlerine bir düşman kestirerek onu takip eder ve vururlar. Oldukça güçlüdürler, birkaç atışta vurulan düşmanları bir füze yokedebilir. Aynı anda atılan füze sayısı gemiye göre değişir (En fazla 4 tane atan gemi var.). Çok seri atıldıklarından ve arka dahil her yöndeki en yakın düşmana saldırıp hemen yokettiklerinden, gemiyi oldukça iyi korurlar.

GAMMA: Tıpkı "gun" gibi bir silah. Yalnız çok daha güçlü. Özellikle oyunun ileri bölümlerinde büyük yaratıklar gelmeye başladığında bu tip bir silah almak şart oluyor. Gemiye göre büyüklüğü değişiyor. Birkaç yöne birden ateş edebilir hale geliyor.

PLASMA: Bu, "gamma""dan daha güçlü bir silah. Güçlendikçe atılan mermi büyüyor, dolayısıyla vurma ihtimali ve yoketme gücü de artıyor. Yalnız bunun tek kötü yanı birkaç yöne birden ateş etme ihtimalinin olmayışı. Bu yüzden "Side Shot" ve "Missile""larla desteklenmesi iyi olur.

LASER: Bu, silahların en güçlüsü. En büyük özelliği atılanın bir atıştık bir mermi olarak gitmemesi, bunun yerine gemiden hedefe doğru bir ışık demeti halinde uzanması. Bu sayede, özellikle arada dolaşan yaratıkları vurma şansı artıyor ve hedefle uzun süre içice kaldığından silahın etkisi de çok fazla oluyor.

STEALTH: En son, dolayısıyla en zor

alınan bu silah, geminin bir süre düşman gemilerine ve mermilerine karşı görünmez olmasını, onlarla çarpışmaktan etkilenmemesini sağlıyor. Bölüm sonu canavarları sadece belli yerlerinden vurulduğundan, bunu kullanarak onların atışlarından kurtulurken, onları zayıf yerlerinden vurabiliriz.

Oyunda üç tane gemi var. Bunları" Game options"ı seçtikten sonra "Select craft"ı seçerek görebilir ve birini kullanabiliriz. Bunlardan ilki çok silah taşıyabilen, fakat çok yavaş olan hantal bir gemi. Yanlız silahları kaldırabilecek çok dengeli bir yapısı var. Yeni başlayanlar için ideal, çünkü ilk baştaki atış gücü bile çok yüksek. İkincisi normal..bir hız ve silah gücüne sahip ideal gemi. Üçüncüsü ise çok hızlı (bu ilk başta hızlı olduğu gibi, pekçok "speed" alabiliyor ve iyice hızlanıyor.) fakat az silah taşıyor ve tabii ki çok dengesiz. Silahlar kontrolü çok etkiliyor.

Oyunda sadece bölüm sonlarında değil, oyunun pekçok yerinde oldukça güçlü ve çeşitli büyük yaratıklarla karşılaşıyoruz. Bazen bunların yerini değişik şekillerde saldıran veya ateş eden yaratıklar da alıyor ve bunların hepsi için bazı taktikler geliştirmek zorunda kalıyoruz. Bu da oyunu daha da çekici kılıyor. Oyunu maalesef iki kişi aynı anda oynayamıyor. Oyunun herhangi bir yerinde "tab" tuşuna basarak üstteki puan ve haklarımızı gösteren yazıyla alttaki silah seçimi yazılarını kaldırabiliyoruz. Ayrıca yine "game options"'! seçtikten sonra oyunun zorluğunu ayarlayabiliriz. Burada "arcade mode" yazısı varsa, oyun çok zordur; ama sonunda skor tablosuna adımızı yazdırabiliriz. Bunun üstüne gelip ateşe basarsak yazı "Rookie Mode"a dönüşür. Bunda oyun çok daha kolaydır, ama skor tablosuna isim yazmamıza izin vermez. Kısaca birkaç bölümün açıklamasını vererek yazıyı bitirmek istiyorum:..

1. BÖLÜM: Bu bölümde düşman gezegenine yaklaşıyoruz. Daha uzayda olduğumuzdan uçmak kolay ve güvenli. Sadece geleceğimizi haber alan karşı taraf ufak bir karşılama komitesi düzenlemiş. Tabii bir de asteroid kuşakları var. Genelde kolay ve çok fazla silah toplanan bir bölüm. Bol bol "p" toplayıp silahlanmak gerekiyor. Arkadan arada sırada geçen gezegen grafikleri çok güzel. Bu arada dikkat edenler arkada bir yerde "Alien Breed"deki parçalanmış uzay üssünü görebilirler. Bölüm sonu canavarı ise çok kolay öldürülüyor.

2. BÖLÜM: Gezegene ulaşıyoruz ve gezegen yüzeyini temizlemeye başlıyoruz. Burada, arkada fraktal programlarından fırlamış dağlar, önde muhteşem yaratıklar, yer yer yapılanmalar ve ağaçlar insana savaştığını unutturacak kadar güzel. Tabii bu yeryüzü şekillerinin çoğu ölümcül. Bu aynı zamanda, oyunu yükledikten sonra bir süre hiç ellemezsek başlayan demoda gözüken kısım.

3. BÖLÜM: Gezegenin merkezine yaklaşıyoruz. Aşağıda sımsıcak korlar, biz gezegenin içinde kendi savaşımızı veriyoruz. Ateşten kuşlar, bu bölümün ilginç yaratıklarından biri. Ayrıca aşağıda çok büyük bir ısı kaynağı olduğundan, ısı güdümlü olan füzelerimiz çalışmıyor, hepsi atılır atılmaz aşağı doğru gidiyorlar.

4. BÖLÜM: Bu bölüm, bir evvelkinin tam tersine çok soğuk bir yer. Gezegenin içindeki bu ateş, yüzeydeki buzları eritiyor ve soğuk denizler oluşuyor. Biz gemiyle bir denizin üstünde uçuyoruz. Tabii gemimiz amfibik olduğundan, suya da girebiliyoruz. Suya girince tıpkı gerçekten suda olduğu gibi kontrollerin zorlaşması (oldukça zorlaşıyor) ve sesin boğuklaşması oldukça iyi düşünülmüş noktalar.

Evet, sanırım Project-X hakkında söyleyeceklerim bu kadar. Son söylemek istediğim şu: Bence Project-x kesinlikle yaşanması gerekli bir tecrübe!

TEAM 17/4 DİSKET/1 MB

SES	%90
GRAFİK	%95
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%93

JAGUAR XJ-220

AYKIN ADEMOĞLU

Lotus... Herhalde her Amiga'cı bu mükemmel oyunu oynamıştır. Şimdi ise Lotus'a yeni bir rakip var: JAGUAR XJ220. Oyunu hiç de yabancı olmayan bir firma yapmış: CORE DESIGN. Daha önceki mükemmel oyunlarıyla tanıdığımızbu firmanın yaptığı araba yarışı da çok kaliteli olmuş. Şimdiki tartışma konusu Lotus mu daha iyi, yoksa Jaguar mı? Buna kararı siz vereceksiniz. Ama oyun en az Lotus kadar iyi. Fazla uzatmadan oyunu açıklamaya geçelim.

Oyun yüklendiği zaman karşınıza ikonlardan oluşan bir menü çıkacak. Soldaki ve sağdaki menüler birbirinin aynısı. Ama soldaki menü **Player 1**, sağdaki ise **Player 2** için. Ortada ise ayrı bir menü var. Soldaki menünün en üstündeki **P.One** yazan karenin üstüne gelerek buraya isminizi yazabilirsiniz. Onun altındaki ikon, **mouse-joystick** seçimini yapmak için kullanılır. Bu ikonun altındaki ikon ise, otomatik-**normal vites** seçimi için, onun altındaki de arabanın fire ile mi, yoksa joystick'i iterek mi hızlanacağını belirler.

Ortadaki ikonlar da kısaca şöyle:

Birinci ikon, oyunun kaç kişiyle oynanacağını belirler. Eğer oyunu iki kişi oynarsanız, ekran Lotus'da olduğu gibi ortadan ikiye bölünür. Tek kişi oynarsanız tek ekran olur. Bunun bir altındaki disket ve çizgi resmi bulunan ikon, kendi yaptığınız track'ı yüklemek içindir. Kendiniz track yapmak için, bunun bir altındaki ikonu seçmelisiniz. Buraya gelince ekranın solunda bir harita, onun yanında ise ülkeler ve track sayıları yer alır. Ülke isminin üstüne gelerek o pisti görebilirsiniz. Bu ekranda 'H'e basarsanız, o pistte bir deneme turu yaparsınız. 'OK' yazan yere gelerek track yapmaya başlayabiliriz. Şimdi karşımıza başka bir ekran çıkacaktır. Ekranın sol üst köşesinde yaptığınız track'ın şeklini görüyorsunuz. Bunun altında yaptığınız yolun kendisi, sağ tarafta ise track yapmaya yarayan menüler var. Bu mönülerde birinci satırdakiler (soldan sağa doğru) şunlar:

1. Ikon: Yaptığınız herhangi bir trackı yüklemek için kullanılır.

2. ikon: Yaptığınız trackı save etmek için kullanılır.

3. İkon: Bir önceki ekrana dönmek için kullanılır.

4. ikon: Sağa doğru viraj yapar

5. Ikon: Sola doğru viraj yapar.

6. İkon: Düz yol için kullanılır.

İkinci sıradakiler:

1. İkon: Yukarı doğru yokuş yapar. Buraya klikledikçe eğim artar.

2. ikon: Aşağı doğru yokuş yapar. Buarda klikledikçe eğim artar.

3. İkon: Yan taraftaki haritayı küçültür.

4. İkon: Yan taraftaki haritayı büyültür.

ikon: Bununla yolun üstüne balon koyabilir ve bu balona herhangi bir şey yazarak bunun devamlı geçmesini sağlarsınız.

5. ikon: Buradan oyunun ana menüsüne geri dönersiniz.

Üçüncü ve dördüncü sıralar arasında bazı isimler göreceksiniz. Bunlar yolun kenarlarına koyacağınız şeylerdir; ağaç, reklam tabelası vs. gibi.

Üçüncü sıra:

1. ikon: Yolun sol tarafına yandaki şeylerden birini koymak.

Dördüncü sıra:

1. İkon: Yolun sağ tarafına yandaki şeylerden birini koymak.

Oklarla ortadaki isimlerin üstündeki kareyi yukarı-aşağı oynatabilir, **'DEL'** ile ekranı, **'CLR'** ile de tüm track'ı silebilirsiniz.

Evet gene ana menüye dönelim. **'Disket'** resminin bulunduğu yer ile save ettiğiniz bir oyunu yüklersiniz. 'EXİT' ile oyuna çıkarsınız. Exit'e bastıktan sonra karşınıza bir CD resmi çıkacaktır. Burada oyunu oynarken dinleyebileceğiniz altı tane müzik ve Sound FX var. unlardan birini seçeceksiniz. Bunların üstünde **Play** düğmesi var. Bununla CD'de bulunan altı müzikten birisini dinleyebilirsiniz. Play'in yanındaki düğme ile yarışa çıkabilirsiniz. Buradan ESC ile de çıkabilirsiniz. Buradan çıktıktan sonra oyuna İngiltere ile başlıyoruz. Her ülkede üç track var. Her tracktan sonra ilk ona girenler para kazanıyor. Şimdi ben bütün ülkelerinin tracklarını teker teker tanıtmaya çalışacağım:

ENGLAND:

Track 1: Yollar oldukça geniş. Çok viraj yok. Yolun bazı yerlerinde barikatlar var. Yol kenarları ağaçlar, reklamlar ve ışıklarla donatılmış. Oldukça kolay bir pist. Rahatça ilk ona girersiniz.

Track 2: Yollar geniş. Aynı birinci track'a benziyor. Ama birinciye nazaran virajlar daha çok ve daha keskin. Havanın sisili olması görüşü zorlaştırıyor.

Track 3: Şimdi hava yağmurlu ve dolayısıyla pist üzerinde yer yer sular var. Bunlara girerseniz, hızınız düşüyor. Ayrıca yol ortasında kayalar ve bir de göl var. Virajlar daha çok.

EGYPT:

Track 1: Çölde ilerliyoruz. Yol üzerinde taşlar ve kurumuş çalılar var. Bazı yerlerde yol daralıyor. Virajlar çok değil ve ayrıca kolay geçilebilir cinsten. Yol kenarındaki hurma ağaçları iştahınızı açabilir.

Track 2: Burası da yarı çöl. Yol kenarında göl var ve bazı yerlerde yola da taşmış. Yollardaki taş sayısı artmış, virajlar da daha keskin hale gelmiş.

Track 3: Tabii ki gene çöldeyiz. Ama bu sefer kum fırtınası var. Bazı virajlar çok uzun ve keskin yapılmış. Kenarlarda göreceğiniz uzun taşlar yola taştıkları zaman yolu daraltıyorlar. Kurumuş çalılar ve taşlar burada da var.

SWITZERLAND:

Track 1: Hava karlı, lapa lapa kar yağıyor. Dolayısıyla yollarda karla kaplı. Yollarda yer yer buz var. Virajlar uzun sürmesine rağmen, tehlikesiz. Araba gittiği istikametten pek fazla dışarı çıkmıyor.

Track 2: Yol taşlar ve barikatlar nedeniyle dar. Virajlar daha *sk* ve keskin. Uçurumlardan geçiyorsunuz. Banketlerin üzerinde kuşlar var. Virajlardan başka bir zorluğu yok.

Track 3: Yol üzeri hafif buzlu. Virajlar ve dar yollar var. Sarkıtların bulunduğu tünellerden geçeceksiniz.

USA:

Track 1: Burası yarım

çöl. Mısır'a benziyor. Ama daha çok ve daha keskin virajlar konulmuş. Yollar bazı yerlerde daralıyor.

Track 2: Yolun kenarı yeşil arazi. Bu pistte az eğimli yokuşlar, tünel ve biraz da su göreceksiniz. Virajlardan başka bir zorluğu yok.

Track 3: Artık hava kararadı. Yarışa gecenin karanlığında devam edeceksiniz. Ama yol kenarındaki ışıklar size yardımcı olacaktır. Bazen kayan yıldızlara rastlıyacaksınız. Virajlar ise oldukça keskin, arabayı çok sallıyor.

CANADA:

Track 1:Yolun kenarları yeşillik. Yol üzerinde yeşil çalılar, sular ve bir yerde de göl var. Virajlar uzun olduğu için zorluyor.

Track 2: Biraz da nostalji. Sonbaharda, yere düşen yapraklar arasında yarışa ne dersiniz? Bu pistte havadan yapraklar dökülüyor. Virajlara çok dikkat etmelisiniz. Yol ortasında taşlar var. Orta şeritten gitmeniz tavsiye edilir.

Track 3: Ortam gene aynı. Yolun ortasında sararmış büyük çalı parçaları ve su var. Kenarlarda ise göl var. Virajlar bir önceki piste göre daha keskin.

JAPAN:

Track 1: Kenarlarda uzun sütunlar var. Mezar taşına benzeyen şeyleri gördüğünüz zaman anlayın ki, viraj var. Fazla eğimli olmasa da yokuş var. Pist çok uzun değil. Kolay bir yer.

Track 2: Kenarlarda koni gibi Japon evleri var. Taşlar yollara çok kötü yerleştirilmiş. Bazı bölümlerde sular var. Virajların da size engel teşkil etmede taşlardan aşağı kalır yanı yok.

Track 3: Eh hazır Japonya'ya gelmişken burada bir de gece yarışı yapalım. Gece olmasına rağmen yoldaki ışıklar etrafı aydınlatıyor ve sabah oluyor görüntüsü verilmiş. Sık sık yıldız kayıyor. Virajlar daha öncekilere göre daha az keskin.

AUSTRALIA:

Track 1: Gene çöldeyiz. Burası oldukça kolay. Tek engel yolun ortasında duran kurumuş çalılar ve taşlar.

Track 2: Sık sık tünellere giriyorsunuz. Yolun ortasında taşlar var. Bazı yerler yokuş. Virajlar bu sefer önemli bir sorun.

Track 3: Çölden kurtuluş yok. Bu pistte çok şiddetli kum fırtınası var. Görüş alanı kısıtlı. Yolun ortasında taşlar ve kurumuş çalılar var. Virajlara hızlı girmeyin. Yolda giderken yolun içinde misiniz, dışında mı pek belli olmuyor.

GREECE:

Track 1: Japonya'ya benziyor. Bazı yerlerde yollar daralıyor. Virajlar arabayı çok sallamıyor.

Track 2: Yol kenarında uzun sütunlar var. Yollarda ise taşlar ve barikatlar bulunuyor. Virajlar daha zorlaştırılmış.

Track 3: Bir önceki pistten daha taşlık bir arazi. Bazı bölümlerde yollar daralıyor. Yolda taşlar var. Virajlara yavaş girmeniz menfatiniz icabıdır.

ITALY:

Track 1: Bu pistte uçurum var. Ve uçurumların hemen hemen her yeri viraj. Virajlar uzun olmasına rağmen kolay alınıyor.

Track 2: Taşlık bir yol. Gene uçurum var. Uçurumların virajları arabayı kötü sallıyor ama diğerleri kolay. Düz yolda barikatlar var.

Track 3: En başta hafif hafif yağan yağmur sonra hızlanıyor. Yolda su birikintileri, taşlar, barikat ve göl var. Virajlar oldukça tehlikeli.

GERMANY:

Track 1: Havada sis var. Virajların bazısı kolay, bazısı ise zor geçilir cinsten. Virajlardan başka bir özelliği yok.

Track 2: Yolun bazı kısımları barikatlarla kapatılmış. Virajlar pek zor değil. Genelde kolay geçilen bir pist.

Track 3: Hava karardı ve gece oldu. Üstüne üstlük bir de yağmur başladı. Umarım şemsiyeniz yanınızdadır Yollarda sular, taşlar ve barikatlar bulunuyor. Virajlar tehlikeli. Son tura girmeden önce benzin alırsanız, işinizi sağlama alırsınız.

FRANCE:

Track 1: Havada yoğun bir sis var. Yolun bazı kısımları yokuş. Kolay bir pist.

Track 2: Akşama yaklaştık. Hava kararmak üzere. Yolların bazı kısımları barikatlarla kapatılmış. Burasını da kolay pistler arasında gösterebiliriz.

Track 3: Akşam oldu. Yerler kaygan ve sulu. Bazı yerlerde buz var. Bunlara dikkat edin.

BRAZIL:

Track 1: Uzun taşlar yolu daraltıyor. Yol ortasında sular var. Virajları genellikle kolay geçiyorsunuz.

Track 2: Biraz Japonya'ya benziyor. Yolun bazı bölümleri sulu ve taşlar var. Virajların bazıları çok keskin, bazıları ise normal.

Track 3: Bir önceki pistin özelliklerini taşıyor. Bazı bölümlerde barikat ve göl var. Virajlar kolay geçiliyor.

Oyunun son ekranı çok iyi olmasa da Lotus'tan iyi.

Her tracktan sonra araba parçaları satan bir shopa giriyorsunuz. Buradan arabanızın bozulan bölümlerine kazandığınız parayla parça alabilirsiniz. Sağlam olan bir parçadan alma imkanınız yok. Shopta dokuz parça var ve fiyatları 2000$ ile 80000$ arasında değişiyor. Yan taraftaki küçük araba resimleriyle arabayı nereden görmek istediğinizi belirliyorsunuz. Her ülkeden sonra bir dünya haritası çıkıyor ve burada gideceğiniz ve gittiğiniz yerleri görüyorsunuz. Ülkeleri sırayla dolaşmak zorunda değilsiniz. Sağ üst köşede ise en son yarıştığınız ülkeyi, şimdi yarışacağınız ülkeyi, nakit durumunuzu ve gideceğiniz yere harcayacağınız yol parasını görüyorsunuz.

Oyun sırasında 'P' ile oyunu pause yapar, 'ESC ile oyundan çıkarsınız.

Eğer oyunu mouse ile oynuyorsanız; sola basarak arabayı hızlandırır ve sağa basarak da arabanızı durdurabilirsiniz.

İsterseniz bir de rakiplerinize göz atalım. Oyunda tam olarak altı takım var. Birincisi CORVETTE. Maksimum hızı ise 91 mil . Ayrıca 5 litre güçlü motorlara sahip. Tekerleklerinin virajı kavrama yetenekleri mükemmel. İkinci takım, PORSCHE. Sürücü ise STUCK adında bir adam. Bu adam öyle sıradan bir adam değil, yani en azından bu oyunda. Bu adam PORSCHE firmasında MASTER DRIVER yani en usta sürücüsü. Bu arabanın maksimum hızı 95 mil. Bu arabada iki tane turbo motor ve dört tane hız adaptasyonu kuvvetli lastikler mevcut. Fena beygir sayılmaz. Evet, geldik üçüncü takımımız BUGATTI'ye. Sürücünün adı, LORENZA. Bu takım diğer takımlara göre biraz zayıf. Dördüncü takım olan FERRARI'nin sürücüsü MORELLA. Bu araba Avrupa'da F40 diye tanınıyor. Beşinci takımımız LAMBORGINI ve sürücüsü KYLE. Arabamız ise, evet sıkı durun, LAMBORGINI DIABLO. Türkçesi şeytan olan bu araba F40'dan sonra ikinci en iyi araba. Ve sonunda geldik son arabaya ve takıma. Takımın adı CORE. Yani bizim takımımız. Kullandığımız araba ise JAGUAR. Bu, oyuna adını veren araba olmakla birlikte en kuvvetli üçüncü araba.

Evet, oyun bu kadar. Daha bu oyunu almadıysanız, hemen iki tane disket kapıp hemen en yakındaki bilgisayarcıya gidip alın. Eminim ki pişman olmayacaksınız. Size oyunda başarılar. Hadi durmayın, basın gaza! 11

CORE/2 DİSKET/1 MB

GRAFİK	%89
SES	% 86
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%90

SPECIAL FORCES

UMUT SOYDANER & UFUK MKARADAGLAR

- Bu görevleri kimse başaramaz komutanım.
■ Ama başarmaları lazım.
- Ben bu görevleri başarabilecek bir grup biliyorum.
- Kimmiş onlar?
*- **SPECIAL FORCES** Komutanım.*
- Tamam hemen onları çağırın.

Merhaba arkadaşlar. SPECIAL FORCES, Microprose kalitesi taşıyan güzel bir oyunla beraberiz. Oyunumuz ilki demo disket olmak üzere üç disketten ibaret. Ancak oyunu oynamak için ROSTERDISK adında formatlı bir disk yaratmanız lazım.

İlk disketi yükleyip güzel bir demo seyrettikten sonra, ikinci disketi takıyoruz. Kod bölümünü de geçtikten sonra, oyuna giriyoruz. Burada ROSTERDISK'inizi takıp kendi grubunuzun ismini yazdıktan sonra zorluk seçiyoruz. Oyunda dört tane zorluk derecesi var. Bunlar:

1) CONSCRIPT: Bu derecede düşmanlarınız kötü eğitilmiş, kötü refleksli ve yavaş hareket ediyorlar.

2) REGULAR: Düşmanlarınız modern silahlara sahip. Gerçek anlamıyla iyi eğitilmişler; ancak tecrübesizler, iyi reflekslere sahipler ve savaşa her an hazırlar. Ayrıca hedefler artık bir yuvarlak yerine haritanın grid sistemiyle gösterilmekte.

3) VETERAN: Burada haritada görevi bitirmeniz için gideceğiniz yerler işaretlenmemiş. Düşmanlarınız tecrübeli, çok iyi eğitilmiş ve modern silahlara sahip. Hedeflerin yerleri ise belirtilmemiş olduğu için iş başa düşüyor.

4) ELITE: Bu derecede de yerler işaretlenmemiş. Fakat bu sefer görevi bitirmek için belli bir zamanınız var. Düşmanlar çok iyi eğitilmişler, refleksleri süper, hızlı hareket ediyorlar ve çok tecrübeliler. En son model silahlara sahipler ve öldürmek için hiç duraksamıyorlar. Hedefleri aramak gene size düşüyor.

zorluk seçimini yaptıktan sonra sırada görev seçimi var. Görevler tropik, çöl, buzul ve ılıman olmak üzere dört ayrı iklimde geçiyor.

TROPİK İKLİM GÖREVLERİ:

1) RESCUE P.O.W.: Uyuşturucudan para kazanan bir grup, paralı asker tutarak ülkenin başbakanını kaçırmış ve onu rehin tutuyor. Onu kurtarmanız gerekiyor. Gündüz görevi. Sessiz olun. Başlangıç noktaları belli.

2) CROP FIRE: Bu görevde de başbakanı kaçıran mafyanın uyuşturucu tarlalarını yokedeceksiniz. L.T.D kullanın. Çok önemli bir gece görevi. Başlangıç noktaları belli.

3) DIARY 1991: Mültimilyoner uyuşturucu lideri Dvorak'ın karargahına girip, onun günlüğünü almamız gerekiyor. Gündüz görevi, başlangıç noktaları seçilebilir.

4) ASSASINATION: Bize bu kadar zorluk çıkaran Uyuşturucu kralı Dvorak'ı öldürmemiz gerekmekte. Bunun için sessizce yaklaşın. Çok geniş koruma önlemleri alınmış durumda. Gündüz görevi. Başlangıç noktaları seçilebilir. Düşman askerleri ortadan kaybolmaya başladığı zaman, geçti Borlu pazarı sür eşeği Niğde'ye (Esprilerin tamamı Ufuk'a ait olup tüm hakları saklıdır.).

ÇÖL İKLİMİ GÖREVLERİ:

1) EGG NEST: Küçük müttefik ülkemiz işgal edildi. Bizim görevimiz, ülkelerini geri almaya gelecek olan orduya kolaylık sağlamak için makinalı tüfek yuvalarını yoketmek. Gece görevi. Başlangıç yerleri belli.

2) TANK BUSTING: Düşmanın en tecrübeli ve tehlikeli ağır tank birliği şu anda hareketsiz. Göreviniz hemen bu tankları yoketmek. Bunun için REMOTE EXPLOSIVE kullanın (Tanklar LAW roketatarıyla da yokedilebilir. Fakat bu daha ağırdır.). Her tankın dibine bir tane yerleştirin ve uzaklaştıktan sonra uzaktan kumandayla tankları havaya uçurun. Konvansiyonel gündüz görevi. Başlangıç yerleri seçilebilir.

3) SUPPLY LINES: Düşmanın sahip olduğu konvansiyonel laser tesislerini yokedin. Bu görevde de REMOTE EXPLOSIVE ve L.T.D. kullanın. Gündüz görevi. Başlangıç yerleri belli.

4) BLACK BOX: Uçuş bilgileri kaydeden helikopter düşürüldü. Amacımız güneydoğu-kuzeybatı yönünde uçarken düşürülen bu helikopterin karakutusunu bulmak. Sessizce ve hızlıca yaklaşın. Gündüz görevi. Başlangıç yerleri belli.

BUZUL İKLİM GÖREVLERİ:

1) SABOTAGE: Teroristler -10 derecede bir yere karagahlarını kurmuşlar. Amacımız, onlara yardım getiren köprüleri havaya uçurmak. Her zamanki gibi REMOTE EXPLOSIVE kullanın. Sessiz olun. Gündüz görevi. Başlangıç yerleri belli.

2) ALPHA DOCS: İki nükleer denizaltıya düşman balistik füze yüklüyor. Düşmanın görev planlarını alın ve denizaltı komutanını öldürün. Zaman bu görev için çok önemli. Gece görevi. Başlangıç yerleri seçilebilir.

3) SUB ATTACK: Bir önceki görevde komutanını öldürdüğümüz ve görev planlarını çaldığımız denizaltıya, düşman füzeleri doldurmayı bitirmiş. Görevimiz, denizaltıya ve malzeme köprülerine L.T.D. yerleştirip bir an önce uzaklaşmak. Gündüz görevi. Başlangıç yerleri belli.

4) WIPE OUT: Görevimiz, düşmanın patlayıcı kimyasal depolarını havaya uçurmak. Bunun için L.T.D. kullanın. Ayrıca çelik kapıları geçmek için de yanınıza REMOTE EXPLOSIVE'de alın. Zamanlı gündüz görevi. Başlangıç yerleri belli.

ILIMAN İKLİM GÖREVLERİ:

1) FUEL DUMPS: Bir askeri cunta yönetici devirip başa geçti. Bunlar elindeki yakıtla SCUD atıcılarını harekete geçirecekler. Bunu önlemek için yakıt depolarını yokedin (REMOTE EXPLOSIVE L.T.D. kullanın.). Gece görevi. Başlangıç yerleri belli.

2) SCUD BUSTING: Bu görev hemen hemen Tank Busting'in aynısı. Ancak bu sefer yoketmemiz gerekenler, daha harekete geçmemiş olan SCUD rampaları. Zaman gene en önemli faktör. Gündüz görevi. Başlangıç yerleri belli.

3) THE COMPLEX: Düşmanın kompüter prosesörü birçok nükleer füzeyi kontrol etmekte. Bu çok tehlikeli bir durum yaratıyor. Bunun için REMOTE EXPLOSIVE ve L.T.D. kullanarak onun yerini belirtin. Zaman görevi başarabilmek için gene en önemli faktör. Gündüz görevi. Başlangıç yerleri belli.

4) POWER CUT: Bu son görevde düşmanın elektrik şebekesini yoketmemiz gerekiyor. Görevi başarıyla bitirebilmek için Elektrik santralına ve haritanın kuzey bölümüne L.T.D. yerleştirmek gerekiyor. Siz yine yanınıza birkaç tanede REMOTE EXPLOSIVE alın.

Görevler bu kadar. Bu bölümü bitirdiğinizde sıra sekiz kişilik gruptan en fazla dört asker seçmeye geliyor. Seçtiğiniz askerlere aşağıdaki kod isimlerini vererek onları görev için çağırabilirsiniz. Askerlerin ilk baştaki durumları şöyledir;

İSİüL	KQNDS	JÜJJL	RÜTBE	YETENEKLERİ
MIKEKOLOWSKY	EXCELLENT	33kg	SERGEANT	Patlıyıcı,atıcılık
İAN McKENSIE	EXCELLENT	33kg	SERGEANT	Atıcılık
RAYMADDOX	AVERAGE	25kg	LIEUTENANT	Otomatik silahlar
SAMNIMITZ	GOOD	27kg	CORPORAL	Patlıyıcı.kamuflaj
BUTCH JOHNSON	AVERAGE	25kg	CORPORAL	Silah uzmanı
LEWIS PULLER	GOOD	27kg	PRIVATE	Kamuflaj.roketler
ALEX GRAY	GOOD	27kg	CAPTAIN	Ufak silahlar
NICKLAWLISS	GOOD	27kg	PRIVATE	Otomatik.elektronik

Görevlerdeki başarınıza göre askerlerinizin kondüsyonu ve buna bağlı olarak da taşıdıkları yük miktarı artmakta. Ayrıca başarılı

görevlerden sonra askerlerinize rütbe ve madalya verebilirsiniz. Askerleriniz en fazla **CAPTAIN** olabilirler ve en çok altı madalya alırlar. Bunun beşini siz verirsiniz (Görevde başarısız olsanız bile, çok yaralanan bir askeriniz **PURPLE HEART** yani Mor Kalp madalyası almaya hak kazanır.)

Görev ve askerlerinizi seçtikten sonra sırada görev esnasında kullanacağınız silahları seçmeye kaldı. Oyunda kullanabileceğiniz sekiz çeşit silah vardır. Bunlar:

İSİM.	MM	AĞIRLIĞI	MERMİ	ŞARJÖR S	ŞARJÖR A	TİP
BROWNING	9	2 kg	13	max. 6	1 kg	TABANCA
GRENADE	40	2 kg	8	-	-	BOMBA
LAW ROCKET	94	3 kg	5	-	-	BAZUKA
STERLING	9	3 kg	34	max. 3	1 kg	UZİ
LEE-ENFIELD	7.62	3 kg	10	max. 5	1kg	TQFEK
LTD.	-	2 kg	9	-	-	VERİCİ
EXPLOSIVE	-	2 kg	9	-	-	DİNAMİT
ENGAGER	5.56	4 kg	30	max. 5	1 kg	MAKİNALI

Bu silahlar arasından ağırlığı uygun.tahrip gücü yükse k ve görevin niteliğine uyanları seçtikten sonra savaşa hazırlanın. Ayrıca silahları seçtiğimiz ekranda üç çeşit hazır sırt çantaları vardır. Çantanızı bunlar gibi doldurabilirsiniz. Biz size saldırı silahı olarak Uzi ve Engager'i tavsiye ediyoruz. Tabancanın etki gücü, Enfield'in de mermi sayısı az olduğundan pek işinize yaramaz.

Bu silahların dışında ayrıca bir bıçak ve tabancanız vardır (Bunlar ağırlığa dahil değildir.). Bunları nasıl kullanacağınızı daha sonra

açıklayacağız.

Bundan sonra artık göreve başlıyabiliriz!

Bazı görevlerde başlangıç yerinizi siz ayarlayabilirsiniz. Bunu askerinizin başlangıç yerini seçip ESC'ye basarak yapıyorsunuz. Bütün askerlerinize başlangıç yeri seçtikyen sonra tekrar ESC'ye basarak oyuna başlayabilirsiniz. Ayrıca geri dönmek için başlangıç noktanıza gelip ESC'ye basın (Bu tutsak kurtarma görevlerinde geçerli değil. Bu görevlerde helikopter sizi nerden isterseniz oradan alacak. Ayrıca askeriniz geri dönmek için diğer askerinizin başlangıç yerine gelebilir.).

Savaştayken, klavyeden bazı tuşları kullanmak zorundasınız. Bu tuşlar:

F1-F4: Bu tuşlardan birine iki kere basarak o askerinizin kontrolünü alırsınız. Kontrolünü almadığınız askerler kendilerini savunabilirler (oh bel).

ESC: Başlangıç yerlerine geldiğinizde bu tuş yardımıyla helikopteri çağırıpo kahrolası yerden uzaklaşırsınız.

NÜMERİK KLAVYE: Daha önceden yerleştirdiğiniz dinamitleri patlatmaya yarar.

DEL: Ekranın sol üst köşesinde küçük bir harita belirmesini sağlar. Tekrar bu tuşa basarak haritayı kaldırabilirsiniz.

+/-: Silahları toggle ederek seçmenizi sağlar..

G (Grenade): +/-'ye basmadan direk olarak bombayı seçmenizi sağlar.

C (Camouflage): Askerinizin kamufle olmasını sağlar.

F (Follow): Bu tuş yardımıyla diğer askerlerinizin Sizi takip etmesini sağlarsınız.

HELP: Büyük haritayı görmenizi sağlar. Oyun boyunca askerlerinizi strateji oyunlarında olduğu gibi haritadan yönetmelisiniz. Ancak sıkıştıklarında ve dinamit, L.T.D. gibi aletleri yerleştirmek gibi işleri siz yapmak zorundasınız (Bunu F1-F4 tuşlarını kullanarak yaparsınız). Ayrıca kullanabileceğiniz başka tuşlar vardır. Bunlar:

I (Intelligence): Düşman askerlerinin son olarak görüldüğü yerleri haritada gösterir.

P (Drop Point): Askerlerinizin helikopterle indirildiği yerleri gösterir.

F (Formation): Askerlerinizin sizi takip ederken nasıl dizileceğini gösterir.

G (Grid): Ekranı karelere bölerek Regular zorluk derecesinde hedefleri bulmanıza yardımcı olur.

L (L.T.D.): Bu tuşla yerleştirdiğiniz vericilerin yerlerini görürsünüz.

Tekrar **HELP'e** basarak haritadan çıkabilirsiniz.

Ayrıca bunlardan başka **TAB** tuşuyla yedekte taşıdığımız silahlarımızı toggle etmek suretiyle seçeriz ve kamuflaj modunda kullanırız. Böylelikle yanınıza yaklaşmak cüretinde bulunan askerleri ameliyat edersiniz (NOT: Ama askerleriniz tıp eğitimi görmemiş. Düşmanların iyileşmek için HIZIR ACİL sayfasını okumaları gerekmektedir. Nihihoool-VENTOR).

Savaşta ekran üst ve alt olmak üzere ikiye bölünüyor. Üst tarafta askerlerinizi yönetiyorsunuz. Alt tarafta ise soldan sağa doğru şu seçenekler bulunmakta:.(Biraz bulmaca gibi oldu, ama daha iyisini biliyorsanız HIZIR ACİL'e yazın biz ncsılsa yazı basıldığında gerçekten orada olacağız. Anneeee!).

1) Bu küçük kutucukta yönettiğiniz adamın kodu vardır.
2) TAB tuşuyla seçtiğiniz silahınız.
3) O anda kullandığınız silah. Buradan silahınızın kaç mermisi kaldığını görürsünüz.
4) Buradan askerlerinizin ne tarafta olduğunu görürsünüz.
5) Dinamitlerinizi yerleşip yerleştirmediğinizi buradan görürsünüz.
6) Askerinizin enerjisi bu çubukla gösterilir. Askerinizin yaralandığını,bu çubuğun kırmızı olmasından anlarsınız.
7) Göreve başladığınızdan beri geçen süreyi gösterir.
8) Askerinizi joystick, mouse veya klavyeden yönettiğinizi gösterir.

Hazır yeri gelmişken, size oyun hakkında bir kaç tiyo verelim:

- Askerleriniz yaralandığında onları kamufle edip biraz beklerseniz, enerjilerinin arttığını görürsünüz.
- Saldırmanız gereken yerdeki asker miktarı fazlaysa, gideceğiniz yönün tersine LAW Roketi atın, oluşan patlama sayesinde tüm düşmanlar oraya gidecekler, siz de hedefinize kolayca varabilirsiniz.
- Makinalı tüfek yuvalarını yara almadan patlatmak için onların atış menzilinin biraz uzağından onlara bomba atmanız yeterlidir. Bu iş için, DEL tuşuyla ortaya çıkardığınız haritadan yararlanın.
- Askerlerinizi dinamit yerleştirdiğiniz noktalardan uzaklaştırmayıp dinamitleri patlatırsanız askerlerinizi estetik ameliyatla bile düzeltilemiyecek bir şekle sokarsınız ya da eşekler cennetine yollarsınız.
- Birlikten kuvvet doğar ilkesinden yola çıkarak mümkünse hep beraber, en az da ikişer kişilik gruplarla dolaşın. Birinin eksiğini öteki kapatır (Askerlerinize sadece tabanca verdiyseniz, gerisi size kalmış.).

Microprose'un yaptığı ikinci komando oyunu olan Special Forces, ilk yaptığı komando oyunu olan Airborne Ranger'e benzeyen bölümlere sahip olmasına rağmen ondan kat kat üstündür. Bu oyunu kaçırmamanızı tavsiye ederek siz aziz ve muhterem okuyucularımıza hayırlı (pardon, evetli) bir ay dileriz.

MICROPROSE
4 DİSKET
1 MB

GRAFİK:
%87
MÜZİK:
%90
OYNANABİLİRLİK
%95
GENEL:
%95

AMIGA DÜNYASINDA YAYINLANAN PROGRAMLAR

ÇİZİM - GRAFİK VE ANİMASYON PROGRAMLARI :

- DELUXE PAINT II	1 -4. SAYILAR
- DELUXE PAINT IV	16. SAYI
- BUTCHER PAINT	5-6. SAYILAR
- PHOTON PAINT	9-11. SAYILAR
- DIGI PAINT III	12-14. SAYILAR
- VISTA	14. SAYI
- SPECTRA COLOR	16-19. SAYILAR
- VIDEO SCAPE 3D	3-4. SAYILAR
- FANTAVISION	4. SAYI
- MOVIE SETTER	4. SAYI
- LIGHT CAMERA ACTION	5. SAYI
- PIXMATE -	8. SAYI
- SCULPT ANIMATE 4D	9-15. SAYILAR
- DISNEY ANIMATION	11-12. SAYILAR
-DELUXE VIDEO V 1.0	13-15. SAYILAR
- TURBO SILVER	16-19. SAYILAR
-DRAW 2000	19. SAYI

MÜZİK PROGRAMLARI :

- NOISE TRACKER	2-14. SAYILAR
- AUDIO MASTER II	3. SAYI
-AUDIO MASTER III	9. SAYI
- SAUND TRACKER	3. SAYI
- PRO-MIDI STUDIO	4-6. SAYILAR
- OKTALIZER	8. SAYI
- SONIX	10. SAYI
- JAM CRACKER	11. SAYI
- MASTER OF NOISE	12. SAYI
- FUTURE COMPOZER	13. SAYI
-PROTRACKER	15. SAYI
- MUSIC-X	16-18. SAYILAR
- DR.T COPYIST	19. SAYI

MASA ÜSTÜ YAYINCILIK PROGRAMLARI :

- PROWRITE	1.SAYI
-MIAMIGA FILE III	4-5. SAYILAR
- PROFESSIONAL PAGE	6-9. SAYILAR
- PROFESSIONAL DRAW	6. SAYI
- PAGE SETTER	8. SAYI
- PAGE STREAM	10-12. SAYILAR
- EXCELLENCE	10. SAYI

İŞ PROGRAMLARI:

SUPERBASE PROF.	1-14. SAYILAR
PROF. VIP (LOTUS)	1 -3. SAYILAR

DEVRE DİZAYNI PROGRAMLARI

DEVRE DİZAYNI	12. SAYI
NEWIOV3.0	12. SAYI
LOGIC WORKS	13. SAYI

UTILITYLER VE YARDIMCI PROGRAMLAR:

-A-MAX	2.'SAYI
- DISKMASTER	2. SAYI
- 3D EDIT	2. SAYI
- X-COPY III	4. SAYI
- X-COPY PROFESSIONAL	9. SAYI
- TMFX EDITOR	5-7. SAYILAR
- LABEL PRINT	5. SAYI
- THE DIRECTOR	6. SAYI
- IFF CONVERTER	7. SAYI
- DOSMANAGER	8. SAYI
- FRAXION RIPPER	8. SAYI
- SMART DISK	8. SAYI
- POWER PACKER	9. SAYI
- CYGNUS EDITOR	9.. SAYI
- NEWZAP	9. SAYI
- 3RD DAY	10. SAYI
-GRAPHIC SEARCHER VI.4	10. SAYI
- DIGI-VIEW	10. SAYI
-PIXEL3D	11. SAYI
-A-MON	11. SAYI
- MASTER VIRUSKILLER	11. SAYI
-DIED	11. SAYI
- RED SECTOR D. M.	12-13. SAYILAR
- DEFJAM PACKER	13. SAYI
- DISK MON	14. SAYI
-GFA BASIC	14. SAYI
- RAINBOW WRITER	14. SAYI
- FUNCTION ANALYSER	14. SAYI
-FONTDESIGN	15. SAYI
- DIRECTORY OPUS	15. SAYI
- IKON EDİTÖRLER	15. SAYI
-HOMETITLER	17. SAYI
-SCREEN-X	17. SAYI
-DMOUSE	17. SAYI
- READ-WRITE ERRORLAR	17. SAYI
- SCENE-GENERATOR	18. SAYI
-MULTI-RIPPER	18. SAYI
-MASTER SEKA	18. SAYI
-FULLVIEW	18. SAYI
-TRACK WRITE	18. SAYI

SÜREKLİ YAZILAR:

- WORKBENCH'! TANIYALIM
- DOS KOMUTLARI
- BASIC DİLİ VE PROGRAM DÖKÜMÜ
- C DİLİ
- ASSEMBLER DİLİ.
- AMIGA SALATASI (OYUN İP UÇLARI)
- AMOS CREATOR
- HARDWARE DERSANESİ
- OYUN AÇIKLAMALARI

EKSİK SAYILARINIZI AMIGA BAYİLERİNDEN VEYA ADRESİMİZDEN TEMİN EDEBİLİRSİNİZ.

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi